This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

Anweisung

zur Erlernung

des Schach-Spiels,

mit

besonderer Rücksicht auf diejenigen,

denen

das Spiel durchaus unbekannt ist,

von

F. W. von Mauvillon.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY
STOR LIBRARY
NEW-YORK

Mit Elias Stein's Bildniſs
und mit 526 Spielzeichnungen auf 19 Tafeln.

Essen,
gedruckt und verlegt bei G. D. Bädeker.
1827.

Mauvillon
MZ E1

NEW YORK
PUBLIC
LIBRARY

S r. D u r c h l a u c h t

dem regierenden Herzog

von Sachsen - Coburg - Gotha,

Fürsten zu Lichtenberg,

widmet dieses Werk

als einen schwachen Beweis seiner Hochachtung und Verehrung

ehrfurchtsvoll

der Verfasser.

ГЛАВНАЯ
КНИГА
ИЕЛАДОИК

Vorrede.

Es würde überflüssig seyn, wenn ich bei der Menge von Werken, die über das Schach-Spiel erschienen sind, und noch täglich erscheinen, wie die meisten ihrer Verfasser thun, irgend etwas zur Entschuldigung beibringen wollte, warum ich die Zahl dieser Werke noch vermehre. Ich glaube nicht einer solchen dürftigen Rechtfertigung zu bedürfen, die doch im Grunde weiter nichts sagen will, als: ich fühle, dafs ich etwas sehr Ueberflüssiges schreibe, aber dem Drange dazu vermochte ich nicht zu widerstehen. Wenn man auch, wie es wohl nicht anders seyn kann, in andern Schachbüchern das theilweise findet, was ich vortrage, so enthält doch keins derselben alles, und vergebens würde man sie vom ersten bis zum letzten dursuchen, um manche von den Gegenständen zu finden, die ich abhandele. Ich darf also behaupten, etwas Neues, noch nie Gesagtes zu liefern, wovon ich nur als Ganzes anführen will: die Kapitel 8, 10, die Ausführung der Spiel-Endungen auf beiden Seiten, und die Erleichterung durch Kupfertafeln, eine Sache, welche fast allen Schachbüchern mangelt, und deren Entbehrung das Studium derselben trocken, langweilig, abschreckend macht, und sehr erschwert.

Um inzwischen aus keinem zu hohen Standpunkt beurtheilt zu werden, mufs ich bitten, nie aus den

Augen zu verlieren, dafs ich nur für die, das Schach gar nicht Kennende, ein faſsliches, deutliches Lehrbuch abfassen, keineswegs also etwas Neues für die Schachmeister liefern wollte. — Diese werden freilich wenig sie Interessirendes, sondern blos ihnen längst Bekanntes in meinem Werke finden; nicht aber der das Schach lernen Wollende. Diesem klar und leicht begreiflich zu seyn, ihn über nichts in Dunkelheit zu lassen, und von allem, was er zu wissen nöthig hat, eine genügende Ansicht zu geben, war meine Absicht. Bei den zu fällenden Urtheilen über mein Werk, bitte ich demnach hierauf Rücksicht zu nehmen, sich in die Lage eines Anfängers zu setzen, und dann zu entscheiden, ob ich für einen solchen deutlich und verständlich bin, und ihm nichts Falsches, Unrichtiges oder Ueberflüssiges vortrage, auch eine Stufenfolge beobachtet habe, die zum Erlernen des Schachs zweckmäfsig ist.

Es sei fern von mir, zu behaupten, dafs ich ein Meister im Schach bin, im Gegentheil ich rechne mich nur zu den höchst mittelmäfsigen Spielern, und trage eigentlich nur vor, was ich von einem der anerkannten ersten Meister *E. Stein* *), im Lauf von einem Jahre als

*) *Elias Stein*, geboren zu Vorbach bei Strasburg 1748, und gestorben 1812 im Haag, war der stärkste Schach-Spieler, nicht allein in den Niederlanden, sondern wohl in Europa, und stand mit *Philidor*, *Stamma* u. a. weltbekannten Schachmeistern auf gleicher Stufe. — Vom letzten Statthalter Hollands Wilhelm V. zum Lehrer seiner Söhne, des jetzt regierenden Königs von Holland, und dessen verstorbenen Bruders, Prinzen Friedrich, österreichischen Feldmarschalls, im Schach-Spiel ernannt, schrieb *Stein* hauptsächlich für seine durchlauchtigen Schüler sein bekanntes Werk: Nouvel Essai sur le Jeu des échecs avec des reflexions militaires relatives a ce jeu, a la Haye 1789, das schon lange unter die seltenen und sehr gesuchten gehört **).

Stein konnte das Bild eines Spiels so im Gedächtnifs auffassen und verfolgen, dafs er nicht allein, wie andere Meister, mehrere Partien

**) Es ist nie im Buchhandel zu haben gewesen, und ist, wenn es nicht schon ganz vergriffen ist, wohl nur noch durch Steins Sohn, Doctor Medicinae im Haag, zu bekommen.

Mitglied eines Schachklubbs, dessen Vorsteher er war, von ihm so im Spiel als gesprächsweise gelernt, zu meiner Belehrung aufgezeichnet, und hier vollständig ausgearbeitet habe. Leider entzogen mich meine Verhältnisse zu früh dem Unterricht dieses ausgezeichneten Schachkenners; aber alles, was er in den lehrreichen Stunden, wo er über dieses Spiel mit mir und Andern sprach, von seinen Ansichten entwickelte, habe ich nachher bei jeder Gelegenheit als richtig und wahr anerkannt, und bei meiner Arbeit immer zum Grunde gelegt.

Es sind mir von einigen unbekannten Freunden und Liebhabern des Schach-Spiels nach Erscheinung der Subscriptions-Anzeige dieses Werks mehrere schätzbare Bemerkungen und Notizen eingesandt, die ich, wie sie hof-

---

zugleich leitete, sondern selbst Billard spielend, zwei Schach-Partien dirigirte, diese stets, und gewöhnlich auch die Billard-Partie gewann. Er hat nie seinen Meister gefunden, und ist als unbesiegter Schach-Spieler von dieser Welt geschieden. Wie bescheiden er indessen über seine Stärke und Unüberwindlichkeit dachte, habe ich schon in der Einleitung angeführt.

Stein brachte das Schach in Holland in Aufnahme, und da er zum Lehrer der jungen Prinzen von Oranien ernannt wurde, so konnte es nicht fehlen, dafs dieses Spiel bald in allen guten Gesellschaften einheimisch wurde. — Wer von *Stein* nicht Unterricht bekommen hatte, dessen Stimme galt nichts. — Jeder drängte sich herbei, um Stunden bei ihm zu nehmen, und er konnte kaum mehr den vielen Einladungen genügen, die ihm von allen fremden Gesandten, den Grofsen des Landes, vornehmen Reisenden u. dergl., zukamen, theils um zu unterrichten, theils um sich mit starken fremden Spielern zu messen, oder um als anerkannter Meister in den gesellschaftlichen Zirkeln, den Spielern mit Rath beizustehen, und in letzter Instanz zu entscheiden. Seine vorzüglichsten und besten Schüler waren: der bei Warwick 1793 gebliebene Prinz von Waldeck, und der Prinz Christian von Hessen-Darmstadt. — In Spaa suchten ihn der König von Schweden Gustav III., und der Kurfürst von Cölln auf, um mit ihm zu spielen.

Er behauptete stets, dafs das Schach vorzüglich auf drei Grundregeln beruhe: 1) In der guten Eröffnung des Spiels, und zweckmäfsiger Stellung der Stücke; 2) im Entwurf eines richtigen Angriff-Plans, und 3) im Durchführen der Pions zur Königin, um das entschiedene Uebergewicht zu erlangen.

Cramer in seinen Individualitäten 3ter Heft S. 33. nennt *Stein* mit Recht den zweiten *Philidor*, und beurtheilt ihn daselbst überhaupt ganz

fentlich bemerken werden, nicht unbeachtet gelassen habe. Von dem mir zugeschickten runden Schach-Spiel würde ich gewifs auch Erwähnung gethan haben, wenn einige Anweisungen, über die Art es zu spielen, dabei gewesen wären. So aber die bloſse trockne Abbildung und Aufstellung desselben zu geben, schien mir nicht hinreichend. Ich bitte indessen den unbekannten Einsender, mir, wenn ich so glücklich bin, dafs ihm mein Werk gefällt, doch etwas mehreres darüber mitzutheilen. — Vielleicht könnte ich in der Folge davon Gebrauch machen, wie überhaupt von jeder Belehrung und Zurechtweisung, da, wo ich gefehlt haben möchte, weshalb mir solche nicht allein willkommen seyn werden, sondern um welche ich selbst ersuche.

---

nach seinem Verdienst. — Alle seine noch lebenden Schüler verehren sein Andenken, und die Niederlande werden stets seinen Namen mit Stolz nennen. — Ich habe hier natürlich nur von *Stein* und seinem Verdienste als grofsen Schach-Spieler reden können. — Als solcher verdient er unbezweifelt die höchste Achtung, aber auch in seinen bürgerlichen Verhältnissen gebührte ihm diese. —

Der Gefälligkeit seiner Söhne, ausgezeichneten Aerzten im Haag, eines ebenfalls sehr guten Schach-Spielers, verdanke ich es, dafs ich mein Werk mit dem sprechend ähnlichen Bilde des Vaters habe zieren können. — Er hat meinen Wunsch dieserhalb gleich erfüllt, und mir den schönen, wegen seiner seltenen Aehnlichkeit um so schätzbareren lithographirten Abdruck des Bildnisses seines Vaters übersandt, wofür ich ihm hiermit öffentlich Dank sage, da er allen angebotenen Kosten-Ersatz von der Hand gewiesen hat.

Erklärung

der Zeichen und Abkürzungen, nebst Angabe der zu mehrerer Verständlichkeit des Textes und der Kupfer zu wissen nöthigen Bemerkungen.

Figuren.

weifse.	schwarze.		
♔	♚	R.	*König. Roi.*
♕	♛	D.	*Königin. Dame.*
♖	♜	T.	*Thurm. Tour.*
♗	♝	L.	*Laufer. Fou.*
♘	♞	C.	*Springer. Cavalier.*
♙	♟	P.	*Bauern. Pion.*

Auf den Kupfern sind die *Bauern* in Form einer kleinen weifsen und schwarzen Schuppe oder Pick bezeichnet.

S. *schwarz. noir.*
W. *weifs, blanc.*
a. *auf.*
sch. s. schach.

Die Zeichen sind auf den Kupfern immer so angebracht, dafs, wenn 2 Spieler das Kupfer zwischen sich nehmen, jeder seine Figuren nie verkehrt vor sich hat, was die Uebersicht des Spiels für zwei zugleich sehr erleichtert, und Verwechselung der eignen mit den Stücken des Gegners unmöglich macht, da letztere immer umgekehrt erscheinen.

Um die Zahl der Kupfer nicht ins Unendliche zu vermehren, werden auf ein und demselben oft mehrere Sachen oder Fälle anschaulich gemacht. Man vergesse daher nie, wo dies statt findet, nur die in dem betreffenden Fall benannten Figuren und Felder als gegenwärtig und geltend auf dem Brett zu denken, und die übrigen etwa noch darauf befindlichen Stücke als nicht auf dem Spiel stehend zu betrachten, indem sie nicht zu der abgehandelten, sondern zu einer andern Sache gehören. Es ist dies übrigens sehr leicht, und kann keine Verwirrung hervorbringen.

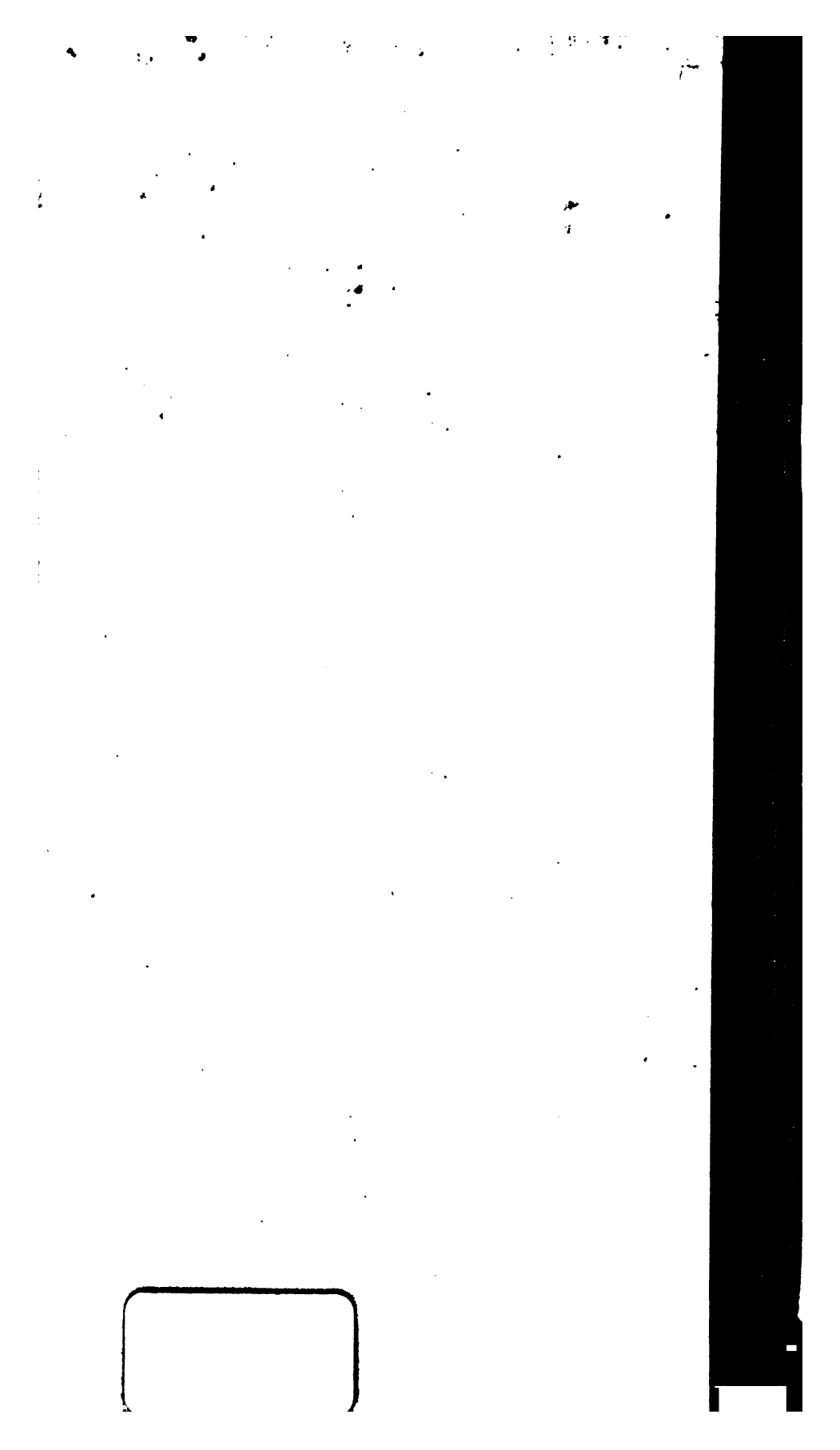
Auf den Kupfern sind durchgängig mit Strichen in den 4 Ecken die Felder des *Matts* bezeichnet, vom *Matt*setzenden sowohl als *Matt*gesetzten (siehe Cap. 1. Pag. 28.), aber nur von einer Spiel-Endung, indem sonst die Kupfer zu bunt, und dadurch undeutlich werden würden.

Bei den zur Erklärung einzelner Fälle gegebenen Aufstellungen und gethanen Zügen, mufs man nicht immer voraussetzen, dafs die zweckmäfsigste Aufstellung, und die bei solchen bestmöglichsten Züge bezeichnet sind, denn dieses jedesmal auszurechnen, würde einen ungeheuren Zeitaufwand erfordert haben, sondern dafs nur darauf gesehen ist, den betreffenden Fall deutlich und anschaulich zu machen. Wo es indessen nöthig war, ist es geschehen.

Um Ueberladung der Kupfer mit zu viel Figuren und daraus entspringende Undeutlichkeit zu vermeiden, ist bei den gegebenen Beispielen vorausgesetzt, dafs diejenigen Stücke, welche im zu erklärenden Fall durchaus gedeckt oder vertheidigt seyn müssen, es auch wirklich sind, wenn schon alle deckende oder vertheidigende Stücke nicht immer angegeben sind.

Da der Leser immer das Kupfer zur Hand hat, so ist bei Bewegung der Stücke nur das Feld, wohin sie gehen, angedeutet, mit Ausnahme der Fälle, wo das zweite gleiche Stück denselben Zug thun kann. Alsdann wird dieses durch Nennung des Feldes, worauf es steht, bezeichnet.

Aus gleichem Grund ist das Schlagen durch kein besonderes Zeichen angegeben, da es sich von selbst versteht, dafs, wenn ein Stück auf ein



Anweisung

zur Erlernung

des Schach-Spiels,

mit

besonderer Rücksicht auf diejenigen,

denen

das Spiel durchaus unbekannt ist,

von

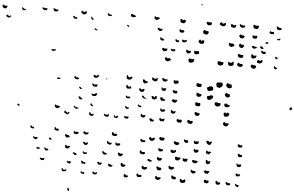
F. W. von Mauvillon.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY ASTOR LIBRARY NEW-YORK

Mit Elias Stein's Bildniſs
und mit 526 Spielzeichnungen auf 19 Tafeln.

Essen,
gedruckt und verlegt bei G. D. Bädeker.
1827.

Mauvillon
MZ F1



Sr. Durchlaucht

dem regierenden Herzog

von Sachsen - Coburg - Gotha,

Fürsten zu Lichtenberg,

widmet dieses Werk

als einen schwachen Beweis seiner Hochachtung und Verehrung

ehrfurchtsvoll

der Verfasser.

Spielkreise oder Publikum bewirken mufste, oder sonst ein Point d'honneur den Sieg wünschenswerth machte.

Worin liegt denn aber wohl der Grund, der das Schachspiel in der ganzen Welt immer als das vorzüglichste erhält, nie das Interesse daran schwächt, im Gegentheil die Spieler, je stärker sie werden, desto stärker fesselt? Darin ist er hauptsächlich zu suchen, dafs einmal dies Spiel nie ausgelernt, und zum andern, der Verlust davon nie einer andern Ursache, als uns selbst zugeschrieben werden kann. — Nun aber behält eine noch nicht erschöpfte Sache immer Reiz, so wie dasjenige, was wir lernen oder üben wollen, und die Fähigkeit dazu durchaus in uns selbst finden können und müssen, stets empfindlicher beim Mifslingen auf uns wirkt, und uns zur Vervollkommnung antreibt, als dasjenige, was durch Ursachen aufser unsrer Willkühr liegend, mifslingen kann. Der beste Whist- oder l'Hombre-Spieler kann gegen die gröfsten Stümper sein Geld verlieren, wenn er keine gute Karten bekömmt. Diese sich aber zu geben, liegt aufser seiner Macht. Er tröstet sich also damit beim Verlust, und kann beim Gewinn nicht so rein wie der Schachspieler sagen: ich verdanke ihn *allein* meiner Geschicklichkeit. — Vollkommen gute Billardspieler, die eine Partie hintereinander ausmachen, giebt es; was können diese mehr lernen? Nicht so der Schachspieler; ihm kommen immer neue Lagen vor; er mag noch so stark seyn, er findet immer stärkere Spieler; nie kann er sagen: ich bin Herr des Spiels und weifs, was in jeder Stellung gethan werden mufs. — Alle bekannte Meister im Schach, wie *Philidor*, *Stamma*, *Allgaier*, *Stein*, *Koch* u. s. w., werden dies bekennen. Einer von diesen, dessen Schüler ich war, hat es mir wiederholt erklärt; so wie auch, dafs er seines Ruhms und Namens wegen nicht gern eine Partie verlierend, stets, wenn fremde ihm unbekannte Spieler auftraten, sich mit ihm zu messen, nur sehr ungern und nothgedrungen, ohne den Fremden mit andern spielen gesehen zu haben, eine Partie einging, und alsdann mit äusserster Aufmerksamkeit spielte, weil, wie der bescheidene Mann, dessen Werke über das Schach zu den besten gehören, und der lange Jahre bis zu seinem Tode unüberwunden blieb, sagte: Schach läfst sich nicht auslernen, und es giebt gewifs stärkere Spieler als ich; einen solchen aber mufs ich bei jedem mir unbekannten voraussetzen.

Mit Recht wird also das Schach als das edelste und geistreichste Spiel geachtet, was jeder auf einige Bildung Anspruch machende Mensch kennen mufs, und ihm gewifs manche angenehme Stunde verdankt. Beinah in allen europäischen Ländern bestehen Schachklubbs, wovon der Pariser und Londoner die be-

rühmtesten sind. Im ganzen Orient ist Schach das allgemeine Spiel. Die gröfsten Männer aller Jahrhunderte haben dies Spiel vorzugsweise als Erholung getrieben und geliebt, und es eifrig studirt. Sehr viele Bücher sind darüber geschrieben, und ausgezeichnete Spieler nehmen einen Platz in der Geschichte ein. Wer das Studium dieses Spiels mit etwas Aufmerksamkeit treibt, wird immer mehr überzeugt werden, dafs es nie ausgelernt werden kann, dafs es unendlich viel Hülfsmittel, sowohl zum Angriff als zur Vertheidigung anzeigt, dafs es für den Verstand ausserordentlich übend ist, immer neue Variationen darbietet, und ein nie ermüdendes, gar nicht kostspieliges Mittel ist, Erholungs-Stunden angenehm, unterhaltend und nützlich zu verkürzen. Je länger man das Spiel treibt, je mehr wird man von dessen Umfang überzeugt, von der Schwierigkeit, immer in allen Lagen die beste Wahl zu treffen, von der Feinheit der Züge, die in verwickelten Umständen oft Rettung, nicht selten sogar Sieg bringen, von der Richtigkeit der gegebenen Regeln, und von der Nothwendigkeit sie zu befolgen; es würde demnach überflüfsig seyn, viel zur Empfehlung eines Spiels zu sagen, dessen Werth schon so allgemein anerkannt ist.

Die Erfindung des Spiels verliert sich im grauen Alterthum, und die schärfsten Nachforschungen haben darüber nichts Bestimmteres ausgemittelt, als dafs Indien das Land sey, wo es zuerst aufgekommen, also erfunden ist. Von da hat es sich über Arabien (im ausgedehntesten Sinn genommen) nach Indien jenseits des Ganges, und den ganzen Orient ausgebreitet, und ist aus der Türkei nach Europa gekommen. Wer sich hierüber ausführlicher belehren will, lese das vortreffliche Werk von *Wahl* *), welches über diesen Gegenstand die beste Nachweisung giebt. Das Resultat der Nachforschungen *Wahl*'s liefert folgendes:

1) Das Schachspiel ist in Indien diesseits des Ganges erfunden; wann, ist unbekannt, indem die ältesten bekannten Urkunden nicht bis zu dieser Erfindung hinaus reichen. Von da ist es nach Hinterasien und China gelangt; auch früher schon als man hat ausmitteln können.

2) Im 6. Jahrhundert ist es über Vorderindien in Persien bekannt geworden, von da nach Arabien, und so weiter nach Westen zu gelangt (wahrscheinlich durch die Kreuzzüge).

---

*) Der Geist und die Geschichte des Schachspiels bei den Indiern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern von *S. F. Günther Wahl*. Halle 1798 in der Curthschen Buchhandlung.

3) Allen Sagen zufolge, gab eine merkwürdige Kriegsbegebenheit Veranlassung zur Erfindung dieses Spiels in einem indischen Reiche, was einige Kaschemir, andere Lanka nennen, was aber gewifs ein und dasselbe Reich ist. Ursprünglich soll es zum Unterricht und Unterhaltung des Fürsten dieses Reichs, in dessen Hause jene Begebenheit vorgefallen war, gedient haben.

4) Die Personen, deren Geschichte das Spiel darstellt, waren zwei Prinzen, deren Namen die persische Erzählung der Erfindung zwar giebt, *Thalachand* und *Gkao*, aber mehr persisch als indisch, so dafs die wahren indischen Namen dieser Fürsten unbekannt sind.

5) Kurz nach jener Begebenheit fand die Erfindung an demselben Hofe statt unter dem Nachfolger des *Gkao*, der *Ravan* soll geheifsen haben, gerade zu der Zeit, als ihn *Rama* bekriegte. *Rama* ist aber der Name mehrerer berühmten Regenten Indiens, die schon in der indischen Fabelzeit vorkommen; man könnte also die Erfindung bis in diese Zeit hinauf rücken; da aber spätere Fürsten diesen Namen auch führen, so bedarf es dieses hohen Alterthums nicht.

6) Da nach einer irländischen Chronik das Schachspiel schon im 2. Säculum in Irland, und 200 Jahr vor Christi Geburt in China bekannt gewesen seyn soll, auch eines neuern zusammengesetztern Schachspiels in indischen Urkunden schon beinah 1000 Jahr vor Christi Geburt gedacht wird, so läfst sich ohne bedeutenden Irrthum, die Erfindung und die dazu Anlafs gegeben habende Begebenheit zwischen 400—1000 Jahr vor Christi Geburt annehmen.

7) Der Name des Erfinders wird allgemein *Nazir Dahir* oder *Ziza Bin Dahir* angegeben. Da dies indessen eine arabische Benennung ist, so bleibt der wahre Name, welcher indisch seyn mufs, unbekannt.

Bekannt ist die Geschichte, dafs der Erfinder, als der Regent, entzückt über die schöne Erfindung, ihm überliefs, seine Belohnung zu wählen, sich nur soviel Weizenkörner ausbat, als eine geometrische Progression, deren erstes Glied 1 und deren Exponent 2 sey, ausmachen würde, wenn man die Felder seines Spiels, also 64, zur Zahl der Glieder dieser Progression annähme; oder auf das erste Feld 1 Korn, auf das zweite 2, und so auf jedes folgende immer noch einmal soviel als auf dem vorhergehenden, bis zum letzten oder 64sten legte. So geringfügig dieses scheint, so liefert doch die ganze Erde soviel Körner nicht; denn die Summe derselben beträgt auf dem 16. Felde 32768, welche ein Maas ausmachen, was die Araber Kadahh nennen. Die Verdoppelung dieser Summe

bis zum 20. Felde giebt ein neues Maas, Waiba genannt, und so steigt es von Maas zu Maas bis zum 40. Felde, wo die Maafse eine Scheune ganz ausfüllen würden. Das 50. Feld liefert den Vorrath von 1024 Scheunen, den die Araber Medina (Stadt) nennen, worunter man also den Vorrath einer Stadt von nicht unansehnlicher Gröfse für einen gewissen Zeitraum begreifen mufs. Das 64. Feld liefert die Zahl von 16384 Städten, die sich wahrscheinlich nicht auf der ganzen Erde befinden.

Wenn auch die Wahrheit dieser Geschichte nicht historisch verbürgt ist, so läfst sich doch von einem so scharfsinnigen Mann, als der Erfinder des Schachspiels gewesen seyn mufs, wohl denken, dafs er keine gewöhnliche Belohnung verlangen würde, sondern vielmehr auf diese sinnreiche Art dem Fürsten beweisen wollte, dafs seine Erfindung über allen Lohn erhaben sey.

Aus dem hier Gesagten erhellet zur Genüge, dafs das Schachspiel als das älteste Spiel zu betrachten ist, und einen hohen Werth haben mufs, da es seit Jahrtausenden noch immer in derselben Achtung steht, das Lieblingsspiel ganzer Nationen (der Araber, Türken, Perser, Indier) ist, und von allen gebildeten Menschen geschätzt, von grofsen Monarchen und ausgezeichneten Männern geübt wird. Fürsten haben es nicht unter ihrer Würde geachtet, über dieses Spiel zu schreiben, wie z. B. der gelehrte Herzog von Braunschweig, *August*, der 1619 unter dem Namen *Gustav Selenus* ein grofses Werk darüber heraus gab.

So verderblich andere Spiele oft für Körper und Geist werden, so vortheilhaft wirkt das Schachspiel dagegen. Ein junger Mann, der es zu seinem Lieblingsspiel erwählt, und es weiter darin zu bringen sucht als bis zum mittelmäfsigen, wird seine müfsigen Stunden auf eine angenehme, zeitverkürzende, unkostbare Art durchbringen, sey es im Spiel mit andern, sey es in Selbstübung und Studium des Spiels oder eines davon handelnden Werkes. Wo andere in sinnlosem Schwärmen oder Geld und Gesundheit kostenden Vergnügen ihre Zeit vergeuden und sich oft Unheil und Reue bereiten, haben die Schachspieler unter hohem Genufs ihre Stunden zugebracht, und freuen sich am andern Tage über den verflossenen Abend. Die so manchem jungen Mann fehlende Geduld und Ausdauer lernt der Schachspieler unvermerkt, und wird sie in allem, was er unternimmt, übertragen. Sein Scharfsinn, sein Verstand wird angestrengt und geübt. Er lernt nachdenken, überlegen und wird was er beim Spiel thut, gewifs auch bei andern Sachen vornehmen.

Giebt er sich die Mühe über das Schach nachzusinnen, so wird er bald die schönsten Grundsätze daraus abstrahiren lernen.

Ueberlege erst, ehe du handelst; verachte keinen Geringen oder Niedrigen, denn er kann dir vielleicht grofse Dienste leisten; bringe jeden auf seinen rechten Platz, wo er nach seinen Fähigkeiten am besten wirken kann; suche den sichern Weg zum Ziele, und nicht immer den am nächsten scheinenden; verachte keinen Feind, wie gering er auch sey, er kann dir doch einmal schaden, wenn du ihn nicht bei Zeiten unschädlich machst; verliere nie den Muth, auch in der verzweifeltsten Lage nicht, denn es findet sich oft noch Auskunft. Diese und noch viele andere Regeln macht uns das Schachspiel anschaulich. Vielfach hat man es auch als ein Bild des Kriegs betrachtet, und der denkende Krieger kann ebenfalls aus diesem Spiel manche heilsame Regel ableiten. Je mehr man über das Schach nachdenkt, je mehr wird man finden, welch tiefer Geist darin befindlich, ja wie es bei vielen Sachen als ein wahres Lehrbuch zu betrachten ist, das uns bildlich und anschaulich die herrlichsten Maximen erklärt und beweiset.

Es würde überflüssig seyn, mehr zur Empfehlung eines Spiels zu sagen, das eigentlich keiner Empfehlung bedarf. Wer es erlernt und sich nicht etwa begnügt, wenn er die Züge kann, mit den hölzernen oder elfenbeinernen Puppen ohne viel Ueberlegung auf dem Brett hin- und herzufahren, sondern dabei nachdenkt, und die Tiefe dieses Spiels zu ergründen sucht, der wird bald von seinen Anstrengungen Nutzen und Lohn ziehen. Um dieses zu erleichtern und einen sichern Leitfaden dazu abzugeben, ist gegenwärtiges Werk abgefafst, welches sich von allen andern dadurch unterscheidet, dafs auch der das Spiel nur dem Namen nach Kennende, es ohne Hülfe eines Andern erlernen kann. Er suche nur alles darin Gesagte deutlich zu verstehen, und durchlese das Buch nicht flüchtig, denn obschon ich mich der möglichsten Deutlichkeit beflissen und es an Wiederholungen nicht habe fehlen lassen, so war es doch nicht ausführbar, wenn man nicht ein paar Folianten schreiben wollte, von allem den Grund und Beweis ausführlich darzulegen, und das Wie und Warum jedes Zugs zu demonstriren. Dem Leser bleibt also genug zu ergründen und zu untersuchen übrig, wenn er das Spiel ordentlich lernen will, denn er mufs das Gesagte nicht immer auf Treu und Glauben annehmen, und sich mit den gegegebenen Beispielen (das immer nur einzelne Fälle sind) begnügen, sondern auch durch andere und selbstgewählte, sich von der Richtigkeit des Gesagten überzeugen, und die Sache sich dadurch fester einzuprägen suchen. Beim Aufsetzen der Figu-

ren oder auch nur Betrachten der Kupfer ist Aufmerksamkeit unerläfslich, denn wie leicht wird nicht ein Stück bei etwas Nachläfsigkeit auf ein verkehrtes Feld gesetzt, wo man sich alsdann den Kopf zerbricht und nicht zum Resultat gelangen kann. — Ebenfalls ist es, um das Spiel gut zu lernen, nothwendig, nicht immer aufs Wort das Gesagte zu glauben, zumal bei allen Fällen, wo dessen Richtigkeit nicht ins Auge fällt. Im Gegentheil man mufs, um sich zu überzeugen, zuweilen einen andern Weg einschlagen, bis endlich vielfältige Versuche uns beweisen, der angewiesene sey der beste. Ja, da das Spiel nicht ausgelernt werden kann, so wäre der Fall denkbar, dafs ein aufmerksamer, nachdenkender Schüler vielleicht bei seinen Versuchen, z. B. bei den gegebenen Spielendungen, ein kürzeres Ende als das gezeigte fände; wenn dies aber auch nicht wäre, so wird hier wie bei allem, was man lernen will, gründliches Studium gröfsere Fortschritte bewirken, als oberflächliches.

Wie weit man es in diesem geistreichen, tiefsinnigen Spiel bringen kann, davon liefert die Geschichte viele merkwürdige Beispiele Im oben angeführten Werk von *Wahl* erzählt er deren mehrere. Ohne das Brett und die Figuren zu sehen, gab und giebt es noch Spieler, die nicht blos eine, sondern 2 bis 3 Partien zugleich leiten. In dem Capitel von ganzen Partien habe ich solche Fälle angeführt. Diese erworbene Fähigkeit, sich das Bild von mehreren Spielen durch alle Variationen immer deutlich vorzustellen, mufs einem solchen Spieler einen hohen Grad von Stärke geben, denn nur diese Geschicklichkeit vermag entschiedenes Uebergewicht zu verschaffen. Dafs man aber die Namen solcher Männer Jahrhunderte lang aufbewahrt und sie eine Art Unsterblichkeit erlangen, zeugt wohl am besten von dem hohen Werth des Spiels und der allgemeinen Achtung, die es geniefst, mufs auch dem Lernenden das Verlangen einflöfsen, wo möglich eine ähnliche Höhe zu erreichen.

Es war wohl natürlich, dafs, sobald das Schachspiel bekannt wurde, man gleich darauf hinarbeitete, es zu verbessern, und andere ihm ähnliche Spiele mit mehr Feldern und Figuren erfand. Diese haben sich aber nicht erhalten, denn es waren und konnten nur Abarten, Auswüchse, aber keine verbesserten Spiele seyn. Die wenigsten sind kaum dem Namen nach bekannt, und von allen ist nur das Schach zu Vieren im Gebrauch geblieben, was aber lange so allgemein nicht gespielt wird, wie das Schach zu Zweien. Auch dieses ist ein Beweis mehr von der Vortrefflichkeit des Spiels, dafs alle es verdrängen wollende Spiele im Strom der Zeit untergegangen sind, das Schach aber sich immer oben erhalten hat.

Eine Ausnahme davon machen indessen die Kriegsspiele, die, obgleich sie dem Schach ihren Ursprung verdanken, doch gar keine Aehnlichkeit mit ihm haben, sich besonders auf eine bildliche Darstellung des Kriegs beschränken, und wegen ihres Umfanges, ihrer mehreren Kosten, gewifs nie die Allgemeinheit erlangen werden und können, deren sich das Schach erfreut.

Dafs das Schach früher stark in das wirkliche Leben eingegriffen hat, davon sind unzählige Beweise. In England verdankt ihm der *Chancelor of the Exchequer* seinen Namen; viele Familien und Städte führen etwas davon in ihren Wappen *), oder sind danach benannt **), und das Spiel daselbst unter allen Einwohnern allgemein ***). Vermächtnisse gründen sich auf das Spiel, und müssen durch zu bestimmten Zeiten gewonnene Partien erhalten werden. Die Regierungen und Fürsten haben es oft zum Gegenstand ihrer Aufmerksamkeit gemacht ****). Junge Männer mufsten bei einigen Völkern der Vorzeit ihre Geliebte durch Gewinn einer Schachpartie verdienen. Im Orient hat man das Schachbrett magisch gebraucht, und Zahlen-Combinationen erfunden, die mehrere sonderbare Resultate liefern *****), welche die Astrologen zu allerhand Prophezeihungen gebrauchen.

Es würde zu weit führen, alle die ausgezeichneten Männer zu nennen, welche als Liebhaber des Schachspiels bekannt sind. In ganz Asien ist von jeher das Schach das Lieblingsspiel aller Nationen gewesen; die Califen, die Sultane, alle Grofsen, deren Namen in der Geschichte einen bedeutenden Platz einnehmen, waren starke Schachspieler; *Tamerlan* ersann selbst ein erweitertes Schach. Auch die abendländischen Fürsten und Grofsen waren und sind noch Verehrer dieses Spiels. *Friedrich der Grofse* war sehr stark darin; *Laudon*, *Kaunitz*, *Lascy* spielten es leidenschaftlich. Die Spanier trieben es früher so eifrig, dafs sie auf Reisen unterwegs ohne Brett und Figuren aus dem Gedächtnifs spielten. Grofse Gelehrte haben sich vorzugsweise mit diesem Spiel beschäftigt, und es ihrer Aufmerksamkeit nicht

---

*) Z. B. Rochlitz den Rochen oder Thurm.

**) Schachstädt.

***) Ströbeck.

****) Ludwig IX., König von Frankreich, verbot es durch ein Edikt. Den Mönchen im Mittelalter soll es auch verboten gewesen seyn. Die republikanische Regierung in Frankreich gab den Figuren andere Namen.

*****) Z. B. die Nummern der Felder 1—64 dergestalt zu setzen, dafs alle Reihen in allen Richtungen und die Diagonalen gleiche Summen geben. Siehe Fig. 8. Nro. 4. Tab. X.

unwerth gehalten, mühsame Nachforschungen deshalb anzustellen. Die Orientalen besonders haben viel darüber geschrieben, und die Namen der vorzüglichsten Spieler der Nachwelt aufbewahrt. Auch im Abendlande ist viel davon geschrieben, wie man aus dem Capitel 14. sehen kann. In ganz Europa sind die starken Schachspieler jedem gebildeten Manne bekannt, und überall werden *Stamma*, *Philidor*, *Stein* u. m. a. mit Achtung genannt. Die Schachklubbs zu Paris, London und Edimburg, welche sehr viele ausgezeichnete Männer als Mitglieder zählen, beschäftigen sich unausgesetzt mit diesem Spiele; machen mit einander Correspondenz-Partien; ja, als vor einigen Jahren die Rede von einer Partie zwischen dem Pariser und Londoner Schachklubb war, wollten die Engländer eine eigene telegraphische Linie errichten, um die Züge schnell überzubringen; es scheint sogar, dafs diese Partie mit aus politischen Rücksichten nicht zu Stande gekommen ist.

Das hier Gesagte wird wohl hinreichen, jeden zu überzeugen, dafs Erlernung und Uebung des Schachs nicht zu den zeitverderbenden Spielereien gehört, sondern im Gegentheil, mit zu den nützlichen Beschäftigungen gerechnet werden kann. Zu diesem Ende habe ich nachstehendes Lehrbuch behufs derjenigen entworfen, welche dieses Spiel gar nicht kennen, und gesucht, die vielen Lücken, welche alle andere Lehrbücher enthalten, auszugleichen, so dafs auch nichts vorkomme, worüber der Spieler nicht Auskunft in diesem Werke finde. Wer es indesssen in die Hände nimmt, um etwas daraus zu lernen, den bitte ich, es aufmerksam zu studiren, denn nur durch grofse Aufmerksamkeit und Nachdenken ist man im Stande, es in diesem Spiele über das Mittelmäfsige zu bringen.

Erklärung

der beim Schachspiel vorkommenden

Kunstausdrücke.

(Diese Erklärung ist nachzusehen, wenn die hier erläuterten Ausdrücke im Buche vorkommen.)

1) *Schach* (*échec*).

Dieses Wort muſs der Spieler immer sagen, wenn er den feindlichen König angreift, und ihn dadurch aufmerksam machen, daſs er den R aus dem Angriffe zieht oder dagegen deckt. Versäumt der Spieler, den Angriff durch *Schach* anzukündigen, und bemerkt der Gegner nicht, daſs sein R bedroht ist, dann geht das Spiel fort, bis einer der Spieler anzeigt, sein oder des Gegners König stehe *schach*, wo dieser alsdann, sobald er am Zuge ist, das *Schach* decken muſs. Beim directen Angriff wird ein Spieler nicht leicht vergessen, *schach* zu sagen, wie z. B., wenn er den C von 36 Fig. 1. auf Tab. I. Nro. 2. nach 19 zieht, um den R auf 2 anzugreifen; wohl aber kann es geschehen und geschieht auch oft, wenn durch Entblöſsung einer Figur, *schach* geboten wird. So z. B., wenn S. den P von 33 auf 41 zieht, und W. diesen mit seinen P von 50 schlägt, wodurch der T auf 58 entblöſst wird und dem R auf 2 *schach* bietet. Sagt hier nun der Spieler nicht *schach* und bemerkt es der Gegner nicht, so ist der Fall denkbar, daſs W. *matt* werden kann und S. im *Schach* steht. Fände dies statt, so würde S. immer gewonnen haben; denn angenommen, W. entdeckte, nachdem er *matt* gesetzt ist, den Fehler, so würde S., wenn er wieder am Zug wäre, aus dem *Schach* ziehen müssen; er kömmt aber nicht wieder zum ziehen, da er seinen Gegner *matt* gesetzt hat.

Wird der Gegner durch den Angriffs-Zug *matt*, so muſs man sagen: *schach und matt*, oder blos: *matt*. Allein *schach* zu sagen würde verrathen, daſs man die Folgen des Zugs nicht übersehen hätte, und nicht wisse, daſs der Feind durch den Zug *matt* wird.

Nur dem R wird der Angriff durch *schach*-sagen angezeigt, sonst keinem andern Stücke.

2) *Matt* (*mat*)

nennt man die Stellung des feindlichen Königs, wo er von einem unserer Stücke angegriffen, diesem Angriff, es sei durch wegziehen, vor-

ziehen eines Stücks, oder schlagen, nicht mehr ausweichen kann, oder wenn dieses angeht, immer im Angriff eines andern Stücks geräth. Sobald dieser Fall eintritt, ist das Spiel geendigt und für den gewonnen, der seines Gegners König in diese Lage gebracht hat.

In Fig. 1. von Nro. 2. Tab. 1. ist der König auf 2 *matt* durch den Zug des C von 36 auf 19, denn auf 1 darf er nicht ziehen, weil er da in den Angriff des T auf 9 fällt; nach 3 kann er nicht gehen, weil ihn da der L auf 21 attaquirt; nehmen darf er den T auf 9 nicht, weil er sonst in den Angriff des L auf 27 und des C auf 19 fiele, und eben so wenig vermag er nach 11 oder 10 zu ziehen, weil beide Felder vom T auf 9 bedroht werden. W. wird also, wenn er den C auf 19 setzt, sagen: *schack und matt.*

3) *Offnes Matt oder Schach* (*échec ou mat découvert*)

nennt man die Art des *matt* Setzens, wo durch Entblösung einer Figur, diese den feindlichen R angreift und *matt* macht. So würde z. B. der T auf 58 in derselben Fig. dem R auf 2 durch das Schlagen des P auf 43 mit dem P von 50 ein *offnes Schach*, und wenn 9, 21 und 27 so besetzt sind, wie die Figur zeigt, *offnes Matt* gegeben.

4) *Erstickes Matt* (*mat étouffé*)

nennt man die Art des *Matts*, wo der feindliche R dem Angriff nicht ausweichen kann, weil alle Nebenfelder besetzt sind. Hauptsächlich mit den Springern läfst sich dieses *Matt* bewirken. Steht z. B. der R auf 64, in derselben Figur, so wird der C, von 30 auf 47 ziehend, *Schach* und *ersticktes Matt* geben, indem der R auf keins der Nebenfelder ziehen oder schlagen kann, da solche besetzt und gedeckt sind. Ebenfalls würde der L, von 6 auf 13 ziehend, dem R auf 4 ein *ersticktes Matt* geben. Fig. 6. Tab. I. N. 1.

5) *Blindes Matt* (*mat aveugle*)

nennt man ein nicht angezeigtes *Matt*. Wenn z. B. in dem bei Nro. 1 angeführten Spiel durch Entblösung des T auf 58 S. *schach* und *matt* würde, und W. das *schach* zu bieten vergifst, so wäre dies ein *blindes Matt*. Bemerkte es W. noch bei Zeiten, so ist die Partie für ihn gewonnen. Setzt ihn S. aber matt, ehe er es bemerkt, dann hat W. verloren. Auf eine andere Art kann ein *blindes Matt* eintreten, wenn z. B. in Tab. I. Nro. 2. Fig. 4. gespielt würde: S. T von 6 auf 62 *schach*. W. D auf 59, 60 oder 61 deckt *schach*. S. T von 62 auf 59, 60 oder 61 nimmt D, *schach*. W. R auf 49 und S. nun nicht bemerkte, dafs der T auf 25 diesen Zug verbietet. Bei aufmerksamen Spielern läfst sich indessen nicht erwarten, dafs ein solches Versehen statt findet.

6) *Remis* (*remise*)

nennt man eine Partie, die keiner von beiden Spielern gewinnen kann und die also unentschieden bleibt. Dieser Fall kann auf verschiedene Art eintreten; einmal, wenn es an Stücken fehlt, um *matt* zu machen, so z. B. wenn beide R allein auf dem Brett übrig bleiben, oder nur die Figuren bei sich haben, mit denen kein *Matt* auszuführen ist. In diesem Falle giebt man die Partie gleich auf. *Remis* kann aber auch durch die besondere Lage und Stellung der Stücke herbeigeführt werden, wo man deren zwar genug hat, um *matt* zu setzen, dies aber nicht unternehmen, d. h. die Stücke den Platz verändern lassen darf, weil man sonst selbst *matt* werden würde. So z. B. könnte S. in Fig. 2. Tab.

L. Nro. 2. nach der Zahl seiner Stücke wohl *matt* machen, wenn nicht sein T immer auf der Reihe 9 bis 16 bleiben müfste, um das *matt* des eignen R durch den Zug des P von 18 auf 10 zu verhindern. W. läfst seinen L auf der Reihe vor den P von S. hin- und hergehen, und schlägt jeden derselben, der vorrückt, einzeln weg. Der T aber, wenn er gleich das Vorgehen eines P deckte; z. B. er ging auf 12 und W. mit L auf 36, dann S. mit P von 19 auf 27 den W. mit L schläge, worauf S. den P von 28 auf 36 ziehen würde. Diesen mufs L nehmen und kömmt dadurch in den Angriff des T. Wollte dieser indessen den L schlagen, so wäre er *matt;* er mufs also das Spiel unentschieden lassen oder *remis* machen. Den P auf 9 nehmen, würde nichts helfen, denn W. nimmt den T wieder mit P von 18, und schlägt nach und nach alle P, die nun vorrücken müssen, wodurch immer *Pat* herbeigeführt, wird. Folgendermafsen wäre das Spiel alsdann zu spielen:

1) W. L auf 27. S. T auf 9 nimmt P *schach*. Nimmt er den P nicht, sondern geht auf der Reihe 9—16 hin und her, so thut W. dasselbe mit den L auf Reihe 9—63. Zieht S. P vor, so nimmt W. solche mit L und das Spiel bleibt dasselbe. 2) W. P von 18 auf 9 nimmt T. S. P von 55 auf 63 wird D oder jeden andern P. 3) W. L auf 63 nimmt D oder den vorgezogenen P. S. P von 19 auf 27. 4) W. L auf 27 nimmt P, wenn S. den von 28 auf 36 gezogen hätte, diesen und ferner alle P, die nach und nach gezogen werden müssen.

Eine dritte Art *Remis* zu machen, ist, den R des Gegners in ein beständiges *schach* zu halten, dem er nicht entgehen kann, wo alsdann die Partie aufgegeben werden mufs. Wenn die Lage des Spiels zuläfst, eine solche *Remise* anzuwenden, so thut man es dann vorzüglich, im Fall wir unser Spiel verschlimmern, durch den Gegner aus dem *Schach* zu lassen. Auch dann ist das Halten einer solchen *Remise* immer anzurathen, wenn das Spiel gleich steht, und der Vortheil auf keiner Seite entschieden ist. Besser *remis* als verloren; ersteres hat man sicher, und der Gewinn, bei gleichen Kräften und gleicher Geschicklichkeit, ist ungewifs. Stände z. B. die Partie wie in Fig. 4. Tab. I. Nro. 2., so würde W. durch den Zug D auf 24 *schach*, und durch stetes *schach* geben auf 23 und 24, *Remis* machen, was um so nöthiger wäre, da er sichtbar *matt* ist, wenn er aufhört *schach* zu bieten.

Noch eine Art *Remis* findet zuweilen statt, wenn das Spiel so steht, dafs beide Theile nur einen Zug thun können, der ihre Partie nicht verschlimmert. Keiner wird alsdann seinen Zug aufgeben wollen, und das Spiel also unentschieden bleiben. Dieser Fall ereignet sich wohl nicht oft, wo er aber einträte, zumal wenn noch viele Stücke auf dem Brett stehen, da ist anzurathen, sich diese Stellung aufzuzeichnen, um nachher mit Mufse alle möglichen Combinationen durchzugehen, ob wirklich nur dieser einzige Zug übrig bleibt, den man, ohne sich in Nachtheil zu setzen, thun kann. In Fig. 5. Tab. I. Nro. 2. sieht man eine Stellung, die deutlich anzeigt, dafs, wenn W. einen andern Zug als R von 34 auf 43 hin und her, und S. von 30 auf 21 hin und her thäte, das Spiel verloren seyn würde. Wollte W. den P auf 26 schlagen, so würde der von 35 D werden. Ebenso wenn S. den P auf 38 nähme, dann holte der von 29 D. Spielte W. R auf 43, S. R auf 21, W. R auf 36, S. R auf 30, W. R auf 45, S. P von 26 auf 34, W. R auf 36, S. P von 34 auf 42. W. mufs nun nach 43, wenn

der P auf 42 nicht D werden soll, und kann nun nichts anders ziehen, als R von 43 auf 50 hin und her. Unter den Spielendungen findet man mehrere Beispiele von *Remisen*.

7) *Pat* (*pat ou mat suffoqué*)

ist die Stellung des Spiels, wo der König zwar nicht in einem directen Angriff steht, sich aber nicht bewegen darf, ohne in einen Angriff zu gerathen, und auch kein ander Stück gezogen werden kann, als gerade dieser König. Der allgemeinen Regel zufolge, ist eine solche Partie *remis;* da indessen viele Spieler angenommen haben, dafs *pat* für den verloren ist, der den andern *pat* macht *), so ist es nothwendig, sich vor dem Spiele darüber zu einigen. Andere haben festgesetzt, dafs *pat* halb verloren sei für den *pat* Gesetzten; doch dies ist nur anwendbar, wenn um Geld gespielt wird. In Fig. 2. Tab. I. Nro. 2. würde der R auf 1 *pat* seyn, wenn er am Zug wäre, und sich aufser den Figuren auf 9, 17 und 18, keine mehr auf dem Brett befänden. Wäre *pat* setzen nicht *remis*, sondern verloren, so mufs S., so wie das Spiel in dieser Figur steht, *pat* machen, indem er erst alle seine P vom L schlagen läfst, und dann mit T den P auf 9 *) nimmt, den W. wieder nehmen mufs, will er nicht verlieren, worauf S. alsdann nicht mehr ziehen kann. In den Spielendungen sieht man mehrere Spiele, die mit *pat* endigen müssen.

8) *En prise setzen oder stehn* (*mettre ou être en prise*)

sagt man von einem Stücke, das von einem andern angegriffen wird, und von diesem geschlagen werden kann; vorzüglich, wenn das schlagende nicht wieder zu nehmen, oder von geringerem Werthe, als das geschlagene ist. So *steht* Fig. 1. Nro. 2. Tab. I. die D *en prise* vom P auf 56, und würde sich, wenn sie ihn nähme, *en prise* des T auf 8 *setzen*. Oft setzt man oder läfst Stücke *en prise* stehn, um den Gegner zum schlagen zu verleiten, weil man dadurch Vortheil erlangt, und es ist nothwendig, wenn der Gegner uns Stücke *en prise* setzt oder stehn läfst, alsdann sehr aufmerksam auf die Folgen des Nehmens dieser Stücke zu achten, um sich zu überzeugen, dafs es keine Schlinge, sondern ein wirkliches Versehen oder Fehlzug des Feindes sey. So würde z. B. Fig. 4. Tab. I. Nro. 2. S., den T von 6 auf 54 ziehend, diesen *en prise* der D setzen. Allein dies wäre offenbar eine Falle, denn wenn W. den anscheinend weggegebenen T nähme, so würde S. ihn *matt* setzen durch T von 25 auf 57. W. mufs also, um sich vom *Matt* zu retten, den T auf 25 mit T von 57 schlagen, und seine D preis geben oder *en prise* des T lassen. (Es versteht sich von selbst, dafs das hier angeführte Spiel nur zur Erläuterung dient, indem S. bei dieser Stellung zuerst ziehend gleich *matt* machen kann.)

9) *Verdoppelte Bauern* (*pions doublés*)

nennt man die Bauern, welche auf einer Reihe hinter einander stehn. Dafs durch die Wirkung der Bauern, dieser Fall oft eintritt, ist leicht einzusehen; denn wenn z. B. in Fig. 1. Tab. I. Nro. 2. der P von 50 den auf 43 schlägt, so sind die P auf 43 und 51 verdoppelt. Obschon diese Stellung nicht immer nachtheilig ist, so sucht man doch die Ver-

*) In England hat man selbst sein Spiel auf die glänzendste Art gewonnen, wenn man sich kann *pat* setzen lassen.

doppelung zu vermeiden; weil wenigstens stets dadurch die Möglichkeit verringert wird, P nach der D zu bringen, und die perpendicularen Reihen dem Feinde geöffnet werden.

10) *Verbundene, vereinigte Bauern (pions liés)*

nennt man 2 oder mehrere Bauern, die neben einander oder so stehn, daſs einer den andern deckt; z. B. die Bauern von S. in Fig. 2. Nro. 2. Tab. I. *verbundene*, oder Fig. 25. Tab. XV. die P auf 35, 36, 37 *vereinigte* P.

11) *Vereinzelter Bauer (pion isolé)*

nennt man den Bauern, der von keinem andern P mehr Deckung oder Vertheidigung erwarten kann, was statt findet, wenn seine Neben-P geschlagen sind oder haben, oder ihm vorbei gezogen sind. (Siehe Tab. XV. Fig. 2 und 8. die P auf 36 und 29.)

12) *Isolirter König (roi dépouillé)*

nennt man den König, der alle seine Stücke verloren hat und allein auf dem Brett ist. Manche Spieler haben die Regel angenommen, daſs dem König wenigstens ein Stück bleiben muſs, und *Roi dépouillé Remis* macht. Es ist daher nöthig, sich vor Anfang der Partie deswegen zu einigen, indem diese Regel ein ganz anderes Spiel erfordert, und mehr *Remisen* herbeiführt, als das gewöhnliche. Ein unrichtiger Gebrauch bleibt es immer, da die allgemeine Regel nur das *matt* Setzen, ohne alle einschränkende Bedingung, zum Gewinn des Spiels vorschreibt. Macht *Roi dépouillé Remis*, dann ist dahin zu sehen, dem Gegner nur ein solches Stück zu lassen, mit dem er das *matt* Setzen nicht hindern kann, am besten ein P, den man festsetzt, und dagegen von den eigenen Stücken so viel zu erhalten suchen, daſs das *Matt* sicher zu machen bleibt. Hierauf muſs indessen bei Zeiten geachtet werden, zumal wenn die vornehmsten Officiere und mehrere P schon aus dem Spiele sind. Stände z. B. das Spiel wie in Fig. 6. Tab. I. Nro. 2., so wäre folgendermaſsen zu spielen:

1) W. T von 20 auf 17 nimmt T *schach*.
   S. R auf 17 nimmt T oder R auf 26 oder R auf 34.
2) W. L auf 57 „ „ „ derselbe „ derselbe.
   S. R auf 26 „ „ „ R auf 35 „ R auf 42.
3) W. P auf 31 „ „ „ derselbe „ derselbe.
   S. R auf 34 „ „ „ R auf 42 „ R auf 51.
4) W. P auf 23 „ „ „ derselbe „ T auf 18.
   S. R auf 42 „ „ „ R auf 51 „ was er will.
5) W. P auf 15 „ „ „ T auf 18 „ holt D u. gewinnt.
   S. R auf 51 „ „ „ was er will.
6) W. P auf 7 wird D „ „ „ holt D und gewinnt.
   S. R auf 58.
7) W. D auf 63 *schach* und gewinnt.

Wollte S., während er auf 26 steht, den T noch nehmen, so würde das Spiel, nach der ersten Spielart, zu Ende gehn. Wollte S. im zweiten Zuge, statt nach den L hin zu ziehen, nach dem P gehen, so käme er auch zu spät, denn wenn er 13 erreicht, wird der P Königin. Wäre dagegen S. am Zuge, so würde dieser den T nehmen und gewinnen, oder sicher *Remis* machen; denn nähme z. B. W. den T wieder, so bekäme S. D; wollte W. den P vorziehen, so zöge S. T auf 28, schlüge den L und erhielt D; ging W. mit L auf 57, dann zöge

S. T auf 60, nähme L, hielt den Gang des P durch *schach* Bieten auf, holte D und setzte *matt*, da W. den P nur bis 15 bringen kann; zöge W. den R auf 37 dann S. T auf 21 und nimmt L; geht W. R auf 38, dann S. T auf 23 und nimmt P hernach, kann nun D machen und W. zwingen, diese zu nehmen, was *Roi dépouillé* giebt, also *Remis*. In jedem Falle kann T den P angreifen, nehmen und dann sicher auf *Remis* spielen.

13) *Rochiren (roquer)*

nennt man den Zug des Königs, bei dem er 2 Felder weit gehen kann. Er darf diesen Zug nur dann noch thun, so lange er und T ihren Aufstellungsplatz noch nicht verlassen haben, (hätte also R oder T seinen Platz verlassen, und wäre wieder dahin zurück gezogen, so dürfte nicht *rochirt* werden) und führt ihn folgendergestalt aus: man setzt den R rechts oder links auf das zweite Feld von seinem Standpunkte in der Randreihe, und den T von der Seite, wohin er *rochirt*, überspringend neben den R. Soll also z. B. der R auf 61, Fig. 3. Nro. 2. Tab. I., nach seiner oder der rechten Seite hin *rochiren*, so würde er auf 63, und der T von 64 auf 62 zu stehen kommen. *Rochirt* er nach der Seite der D, wie z. B. der R auf 5 in Fig. 7. Tab. I. Nro. 2., so kömmt er auf 3, und der T von 1 auf 4 zu stehen. Ferner darf der R beim *rochiren* nicht den Angriff eines feindlichen Stücks passiren. Stände daher in Fig. 3 auf 48 ein Laufer, so könnte nicht eher *rochirt* werden, bis dieser L weggezogen, oder sein Angriff auf 62 durch ein auf 55 gezogenes Stück masquirt wäre. Ebenfalls darf bei einigen Spielern der R nicht *rochiren*, wenn er im *Schach* steht. Böte der L auf 32 in Fig. 7. *schach*, so dürfte R nicht eher *rochiren*, bis er sich gegen diesen Angriff, etwa durch Vorziehen des P von 15 auf 23, gedeckt hätte. Da indessen viele Spieler dies *rochiren* gestatten, so ist es gut, sich vorher darüber zu einigen. Dafs nur einmal *rochirt* werden kann, geht aus der Bedingung hervor, unter welcher es statt finden darf, so wie auch, dafs kein Stück zwischen dem R und T stehen kann, wenn *rochirt* werden soll.

Das *rochiren* auf das dritte Feld ist wenig mehr in Gebrauch. Findet es statt, so geht der R in Fig. 3. auf das Feld seines T, und dieser auf den Platz des R. Ebenso Fig. 7. der R auf 2 und der T auf 4. Auch pflegen einige Spieler wohl noch anzunehmen, dafs beim *Rochiren* der P des *rochirenden* Thurms, wenn er auf seinem Standpunkte steht, zugleich ein Feld voraus gesetzt wird, um dem R einen Ausgang zu öffnen. Es ist daher gut, vor dem Spiele sich zu versichern, auf welche Art *rochirt* werden soll, indem man doch wohl noch zuweilen auf Spieler stofsen kann, die diese Weise üben. Eine ausgedehntere Art dieses *Rochirens*, das *italienische Rochiren* genannt, besteht noch darin, dafs der Spieler nicht auf das dritte Feld gebunden ist, sondern Freiheit hat, sich nach Gutdünken auf das zweite, dritte oder T-Feld mit dem R zu stellen, und eben so den T beim Ueberspringen nach Belieben bis auf das Feld des R bringen darf. Es kann also auf Fig. 7. Nro. 2. Tab. I. R auf 1, 2, 3 und 4 gehen, und T auf 2, 3, 4, 5, wie es der Spieler für gut findet. Sehr vortheilhaft ist dieses *Rochiren*, sowohl beim Angriff als bei der Vertheidigung, indem der T gleich in Wirkung und der R in Sicherheit gesetzt wird. Auch kann bei dieser Art der R ein *Schach* passiren.

Der Zeitpunkt, wann am besten zu *rochiren* sey, mufs durch den Stand des Spiels entschieden werden. Man thut es 1) um sich eines

gefährlichen Angriffs zu entziehen; 2) um den Gegner, wenn er viele Stücke auf einem Flügel hat, Zeit verlieren zu machen, und selbst Zeit zu gewinnen; 3) um den R sicher zu stellen, weniger Stücke zu seiner Vertheidigung zu bedürfen, und mehr auf den Angriff verwenden zu können; 4) um einen begonnenen Angriff durch Beibringung eines Hauptstücks, wie den T, zu unterstützen.

Nothwendig bleibt es immer, sich die Fähigkeit zu *rochiren*, so lang als möglich zu erhalten, indem man dadurch stets Gelegenheit hat, des Feindes Plane zu vereiteln; so wie es an der andern Seite gut ist, den Gegner zum baldigen *Rochiren* zu bringen, oder ihm solches unthunlich zu machen, indem man ihn nöthigt, den R oder T zu ziehen, weil man alsdann das eigene Spiel sicherer leiten kann, ohne zu befürchten, dafs der Feind durch *Rochiren* unseren Plan zerstöre.

Zu Ströbeck ist das *rochiren* nicht üblich. (Siehe die Note im ersten Cap. bei der Aufstellung der Stücke.)

14) *Opposition* (*opposition*)

nennt man die Stellung der beiden Könige, wenn sie einander gerade gegenüber, so nahe als möglich stehen. In Fig. 2. Tab. I. Nro. 2. stehen beide R in *Opposition*. Derjenige, welcher sich dem andern gegenüber stellt, nimmt die *Opposition*. Zieht z. B. der R auf 13 in Fig. 4. Nro. 1. Tab. I. nach 20, so rückt er in *Opposition* gegen R auf 36. Wie wichtig es ist, zu rechter Zeit die *Opposition* zu nehmen, oder den Feind zu nöthigen, sie zu nehmen, wird in dem diesem Spiele gewidmeten Capitel gezeigt werden, und läfst sich schon aus den entschiedenen *Matts* in Fig. 2. Nro. 1. Tab. XI. und in Fig. 6. Nro. 2. Tab. XI. ersehen, denn im ersten mufs man den Gegner zwingen, die *Opposition* zu nehmen, in letztern aber selbst in die *Opposition* zu rücken suchen.

15) *Gambit* (*gambit*)

nennt man die Art des Spielanfanges, wo, wenn man im ersten Zuge den P des R zwei Schritte vorgezogen hat, im zweiten Zuge den P des L vom R auch zwei Schritte vorzieht. Da der Gegner im ersten Zuge nicht wohl besser ziehen kann, als ebenfalls den P des R zwei Schritte, so giebt man anscheinend beim zweiten Zuge den P des L umsonst weg, erhält aber den Vortheil, gleich viele Officiere vorbringen und den Feind durch rasche Angriffe in Verlegenheit setze können, die oft ein schnelles *Matt* herbeiführen. (Siehe das Ca der Spielanfänge über diese Spiele.)

Zieht man im ersten Zuge den P der D zwei Schritte, und im zweiten Zuge den P des L der D, so heifst dieses Spiel das *Gambit* der Königin, wie das erste *Gambit* des Königs. Bei gleich guten Spielern wird der *Gambit*-Spieler, da er einen P verliert, wohl immer den Kürzern ziehen, weniger Geübte aber werden meistens verlieren, und thun daher besser, nicht auf das *Gambit* (des R wenigstens) einzugehen, d. h. den P nicht zu schlagen. Der Name ist aus dem Italienischen entlehnt und bedeutet ein Bein unterschlagen.

16) *Schäfer- oder Schüler-Matt* (*coup du berger*)

nennt man das schnellste *Matt*, was möglich ist, und was im vierten Zuge statt findet. Es wird folgendermafsen bewirkt (Siehe Fig. 8. Tab. I. Nro. 2.):

1) W. P von 53 auf 37. S. P von 13 auf 29. 2) W. L von 62 auf 35. S. L von 6 auf 27. 3) W. D auf 46. S. Was

er will, ausgenommen D und R, oder P von 12 auf 28, oder C von 7 auf 22 oder 24, oder P von 14 auf 22 oder 30, oder L von 27 auf 54*. 4) W. D auf 14 nimmt P *matt*.

Es läfst sich indessen ein noch schnelleres *Matt* und zwar im zweiten Zuge, und wenn das Spiel mit zwei Zügen eröffnet wird, gleich im ersten Zuge anbringen. Es mufs nämlich alsdann spielen (Siehe Fig. 8. Nro. 2. Tab. I.):

1) S. P von 14 auf 22. W. P. von 53 auf 37. 2) S. P von 15 auf 31. W. D auf 32 *matt*.

Als Aufgabe ist dieses *Matt* zu finden, sinnreich; im wirklichen Spiel wird es aber wohl nie statt finden, denn nur ein arger Stümper, der keinen Begriff vom Schach hat, könnte sein Spiel so eröffnen. Andere *Matts* dieser Art lassen sich mehrere ausdenken in verschiedenen Zügen. Da aber der Gegner sie nicht hindern darf durch sein Spiel, so verdienen sie keine Erwähnung.

Anfänger werden an diesem *Schäfer-Matt* öfters straucheln, da man es beim unterrichten immer versucht, die Lehrlinge zu gewöhnen, voraus zu berechnen, was der Gegner thun kann. Wenn sie indessen aber auch dieses *Matt* zu decken gelernt haben, so wird man sie doch oft noch einige Züge später damit fangen, indem man den P von 49 vorzieht, den L auf 49 versteckt, wo seine Wirkung nicht so ins Auge fällt, dann mit Hin- und Her-Zügen die D auf 32, oder 42, oder 35 bringt, und so den Lernenden doch überrascht.

17) *Rösselsprung* (*tour du Cavalier*)

nennt man den Zug des Springers, wodurch er alle Felder des Schachbretts berührt, ohne zweimal auf ein Feld zu kommen. Um sich hiervon zu versichern, wird jedes Feld, das der C verläfst, durch ein Zeichen oder Kreidestrich markirt, wo man alsdann leicht bemerkt, ob er sie alle berührt hat, oder so steht, dafs er ohne ein schon besuchtes Feld nochmals zu berühren, nicht weiter ziehen kann. Die Lösung dieser Aufgabe, welche zum eigentlichen Spiel wohl nicht gehört, findet man hinter den Spielendungen.

18) *Bezeichneter Bauer oder Officier* (*pion* [*piece*] *coëffé*)

nennt man das Stück, womit sich zuweilen geschickte Spieler anheischig machen, den Gegner *matt* zu setzen. Es wird durch einen darum gehangenen Papierkragen kennbar gemacht. Der Spieler hat alsdann nicht blos seinen R, sondern auch dieses Stück zu vertheidigen; denn, wird es geschlagen, so hat er auch die Partie verloren. Gewöhnlich nimmt man dazu einen P, weil dieser sich leichter vertheidigen und schonen läfst als ein Officier, und auch weil er D werden kann.

19) *Maskiren* (*masquer*)

sagt man von einem Stücke, das sich in die Gangdirection eines andern stellt, und dadurch dessen Wirkung einschränkt. So z. B. *maskirt* der P in Fig. 4. Nro. 2. Tab. I. auf 43 die D auf 52, nach der Richtung des Thurms auf 25, und zwar nicht blos was die Felder 25 und 34 betrifft, sondern auch hinsichtlich des Feldes 43, was ebenfalls für die D unzugänglich ist. Der P würde demnach das *maskirende*, und die D das *maskirte* Stück seyn. Man mufs das *Maskiren* nicht mit dem *Decken* verwechseln, denn der Ausdruck *Maskiren* wird nur dann gebraucht, wenn man die Wirkung des *maskirten* Stücks ein-

schränkt, ohne dafs es gerade in der *maskirten* Direction angegriffen wird. Aus der Erklärung des *Maskirens* geht hervor, dafs nicht blos Stücke der ersten, sondern auch die der zweiten und dritten Classe *maskirt* werden können. Folgende Beispiele werden dies erläutern und anschaulich machen: Wenn z. B. in Fig. 4. Nro. 3. Tab. I. W. den P von 35 auf 27 zieht, und den C in seinen Gang nach diesem Feld *maskirt*, so wird S. die D auf 52 setzen, und der C ist verloren. Ebenfalls wird in Fig. 5. durch den Zug des L nach 28, dies Feld für den R auf 36 *maskirt*, und der beste P auf 20 geht verloren. In Fig. 6. soll W. den P von 41 auf 33 ziehen, um den C anzugreifen; geht dieser auf 9 und *maskirt* den R, dann zieht W. den T auf 60, attaquirt direct den L und indirect den R durch *matt* auf 4. S. mufs also den L opfern, um dem R einen Weg zu öffnen, oder wenn er den L retten will, verliert er den C, denn W. geht mit T auf 4 *schach*, den der C auf 3 decken mufs und nun genommen wird. Hieraus wird man begreifen lernen, wie wichtig es ist, bei jedem Zug zu achten, welche Stücke dadurch auf irgend eine Art *maskirt* werden.

20) *Decken* (*couvrir*)

sagt man, wenn sich ein Stück zwischen ein angreifendes und angegriffenes stellt, und letzteres gegen die Attaque des ersten sichert. So würde z. B. in Fig. 5. Nro. 1. Tab. I. der L von 3 auf 12 gehend, den R gegen den Angriff des T auf 14 *decken*, weil, im Fall der T den L nähme, die D ihn wieder schlagen würde; wäre dies nicht der Fall, dann *deckte* L den R nicht, sondern es würde ein bloſses Vorziehen seyn. Diese Art des *Deckens* findet gewöhnlich dann statt, wenn

a) Das angegriffene Stück von höherm Werth als das angreifende ist, das *deckende* aber geringern oder gleichen Werth mit letzterm hat, und das angreifende selbst gegen das Schlagen des angegriffenen gesichert ist.

b) Wenn bei gleichem Werth man das angegriffene nicht abtauschen oder auf seinem Platze erhalten will.

Eine andere Art des *Deckens* ist die, wenn man das angegriffene Stück zwar dem Angriff ausgesetzt läfst, aber ein anderes so spielt, dafs damit, im Fall der Gegner unser Stück nimmt, wir das seinige auch wieder schlagen. Man wendet diese Deckungsart an:

a) Wenn beide Stücke gleichen Werth haben, und unser Vortheil erfordert, das feindliche aus dem Spiele zu bringen.

b) Wenn man den Platz, worauf das angegriffene Stück steht, besetzt behalten will.

c) Wenn man den Platz des angreifenden Stücks auch im Angriff halten will.

Die besondere Lage eines jeden Spiels mufs entscheiden, ob es unser Vortheil verlangt, eine oder die andere Art des *Deckens* anzuwenden, oder ob es besser ist, das angegriffene Stück wegzuziehen, indem man nie *decken* kann ohne auch zugleich, meistens in irgend einer Richtung, zu *maskiren*, ausgenommen die P und mit den C, wie sich aus deren Gang und Wirkung ergiebt. Folgende Beispiele werden hinreichen, einen deutlichen Begriff vom *Decken* zu geben:

Fig. 4. Nro. 3. Tab. I. *deckt* der L, von 5 nach 32 gehend, die D auf 24 gegen den Angriff des T auf 64.

Fig. 5. in derselben Nro. *deckt* P, von 15 nach 23 ziehend, den T auf 32 gegen den T auf 56.

Fig. 6. *deckt* C von 48 auf 63 ziehend den C auf 46 gegen den auf 40, und behält 40, wenn der Feind mit diesen auf 46 C schlägt, beim Wiedernehmen immer noch im Angriff.

21) *Offene Reihen* (*Lignes ouwertes*)

nennt man die perpendiculären Reihen des Bretts, auf denen keine Bauern mehr stehn. Der Spieler sucht sich derselben durch die T zu bemächtigen, da der Besitz dieser Reihen sehr wichtig ist.

Erstes Kapitel.

Aufstellung, Gang, Wirkung der Figuren im Schachspiel, und Zweck desselben.

§. 1.

Brett oder Spieltafel.

Das Brett oder die Tafel, worauf man spielt, ist ein Quadrat in 64 gleich grofse, abwechselnd schwarz und weifse kleinere Quadrate oder Felder getheilt. Siehe Tab. I. Nro. 1. Fig. 1. Schach kann nur von zwei Personen gespielt werden; man hat zwar ein Schach zu drei und vier, wo indessen das Brett eine andere Form haben mufs, daher wir uns hier nur mit dem gewöhnlichen Schach beschäftigen wollen. *)

Das Brett wird zwischen den beiden Spielern immer dergestalt gesetzt, dafs jeder Spieler ein weifses Eckfeld zu seiner rechten Hand hat.

Die Numerirung der Felder auf Fig. 1. Tab. I. Nro. 1. ist für alle zu diesem Handbuch gehörende Figuren dieselbe. Eine andere Art zur Bezeichnung der Felder findet man in Fig. 3. Nro. 4. Tab. X., wo jede Zahl zugleich das Feld und die horizontale Reihe bezeichnet. So ist z. B. 77 das siebente Feld der siebenten Reihe, oder 31 das erste der dritten Reihe. Ich würde mich dieser Methode bedient haben, wenn man irgendwo damit mir vorgegangen wäre. Sie ist aber noch nirgends gebraucht, und etwas neues einführen zu wollen, mochte ich mir nicht anmafsen. In den meisten Werken werden die Felder bezeichnet wie Fig. 2. Nro. 4. Tab. I. anweiset, nämlich die perpendiculären Reihen durch die darunter stehenden Buchstaben, und die Felder durch die daneben stehenden Zahlen, so dafs z. B. Feld 39 durch G 4 oder Feld 3 durch C 8 u. s. w. ausgedrückt werden.

Die Bezeichnung der Felder nach den Figuren, ist wenig mehr im Gebrauch. Darnach würde z. B. 45 das dritte Feld des weifsen Königs heifsen, oder 31 das vierte Feld des Springers vom schwarzen König, oder 27 das fünfte Feld des Laufers der weifsen Königin u. s. w. Verkürzt

*) Auf Tab. XIX. findet man alles, was bei Schach für drei oder vier Spieler zu wissen nöthig ist, erklärt. Wer etwas Näheres über das Vier-Schach zu wissen verlangt, dem empfehlen wir das 1826 erschienene kleine Werkchen: Anweisung zum Vier-Schachspiel von *Enderlein*, Berlin bei Laue. Preis: 12 gGr.

würde man bei dieser Methode einen Zug z. B. Springer von 58 auf 43 also ausdrücken:

C der D auf das dritte Feld des L der D von ♔.

Oder Thurm von 8 auf 64: T des R von ♔. auf das Feld des T des R von ♔.

Diese Art ist sehr weitläufig und schwer zu entziffern, daher auch nur noch in ältern, aber in keinem neuern Werke zu finden, wo man meist die Bezeichnung der Buchstaben und Zahlen angewandt hat.

§. 2.

Figuren.

Jeder Spieler hat 16 Figuren oder Stücke, bestehend aus: 1 König, 1 Königin, 2 Thürmen, 2 Läufern, 2 Springern und 8 Bauern. Wie solche durch Buchstaben und Zeichen verkürzt ausgedrückt werden, ist hinter dem Titelblatt in der Erklärung der Zeichen zu sehn. Die Figuren jedes Spielers sind durch eine besondere Farbe unterschieden, die des einen weifs und die des andern schwarz. Die Figuren selbst unterscheiden sich untereinander durch verschiedene Formen. Es kann sich daher jedermann, nach willkührlicher Festsetzung dieser Formen, seine Figuren selbst machen.

§. 3.

Aufstellung.

Die Aufstellung der Figuren jedes Spielers ist aus Fig. 2. Tab. I. Nro. 1. zu ersehen, und dabei als Regel festgestellt, dafs die Königin stets auf dem Felde ihrer Farbe, also die weifse D auf das weifse und die schwarze D auf das schwarze Mittelfeld der Randreihe zu stehen kommt.

Die hier angegebene Aufstellung gilt für alle Figuren zu diesem Handbuch gehörend.

Abweichungen von dieser Aufstellung sind in Europa wenigstens nicht gebräuchlich, ausgenommen indessen in Ströbeck, dem bekannten Dorfe bei Halberstadt, wo alle Bauern Schachspieler sind, und welche die Stücke so aufstellen, wie Fig. 3. Tab. I. Nro. 1 zeigt. *)

---

*) In dem Dorfe Ströbeck selbst hat sich über den Ursprung oder vielmehr die Einführung des Spiels die Sage erhalten, dafs vor mehreren Jahrhunderten ein den Einwohnern zur Bewachung übergebener Gefangener seinem täglichen Wächter, also nach und nach allen Bewohnern des Dorfs das Spiel gelehrt habe, welches denn seitdem zum gewöhnlichen Zeitvertreib in den Winterabenden gedient, und vom Vater auf den Sohn sich fortgepflanzt hat.

Der Eifer für das Schachspiel wurde in Ströbeck dadurch sehr angefacht, dafs der grofse Kurfürst von Brandenburg, *Friedrich Wilhelm*, als er in Gemäfsheit des westphälischen Friedens, vom Fürstenthum Halberstadt Besitz nahm, der Gemeinde Ströbeck ein für die damalige Zeit künstlich gearbeitetes Schachspiel schenkte, dessen Puppen oder Stücke aus Elfenbein gemacht sind. Es ist üblich, dafs dieses Spiel regierenden Häuptern, wenn sie zu Ströbeck anhalten, präsentirt wird und sie zum spielen aufgefordert werden, wogegen denn gewöhnlich ein Geschenk erfolgt.

Vordem war auch Gebrauch, dafs ein Bräutigam, besonders wenn nicht er sondern die Braut nur aus Ströbeck gebürtig war, um letztere Schach spielen, und wenn er die Partie verlor, ein Lösegeld geben mufste.

Im Allgemeinen nennt man die auf der hintersten Reihe stehenden Figuren, den König und die Königin ausgenommen, die gewöhnlich benannt werden, Officiere. Die neben dem R stehenden Officiere werden nach ihm benannt, nämlich der L, der C, der T des R. Auf eben die Art benennt man die Officiere neben der D nach dieser. Die Bauern werden nach den Officieren, vor denen sie stehen, benannt, als: P des R, P der D, P des L des R, P des C der D u. s. w.

§. 4.

Gang und Wirkung der Figuren.

Die Regeln, wonach sich die Figuren bewegen und wirken dürfen, sind folgende:

Als allgemeine Regel gilt, dafs jede Figur, insofern es nach der Art ihres Gangs möglich ist, die ihr angewiesene Laufbahn, wenn andere darauf stehende Figuren es nicht verhindern, ganz oder theilweise, nach dem Willen des Spielers, durchlaufen kann.

Die Wirkung der Stücke besteht im Schlagen der feindlichen, nach den bei jedem Stück deswegen bestimmten Gesetzen, und geschieht dergestalt, dafs die schlagende Figur sich auf das Feld der zu schlagenden stellt, und letztere aus dem Spiel genommen wird. Diese Wirkung hängt ebenfalls von der Willkühr des Spielers ab, d. h. er kann schlagen oder nicht, wie er glaubt, dafs es der Vortheil seines Spiels erfordert.

Jeder Spieler darf nur eine Figur zugleich bewegen, es sey dafs er sie versetze oder damit schlage. Nur beim Anfange des Spiels, im ersten Zuge, gestatten viele Spieler, dafs man 2 Stücke zugleich ziehen darf. Diese Ausnahme ist aber nicht allgemein gültig.

Das Bewegen oder Schlagen findet wechselweise statt, d. h. wenn der eine Spieler ein Stück versetzt oder geschlagen hat, dann zieht der andere u. s. w.

Die besondern Regeln für jedes Stück sind folgende:

1) *Die Bauern* gehen nur vorwärts und zwar gerade aus, jedesmal auch nur ein Feld weit. Beim ersten Zug indessen, den die Bauern von ihrem Aufstellungs-Standpunkt aus thun, ist es erlaubt, sie nach Gutdünken ein oder zwei Felder vorwärts zu ziehen, nachher aber können sie nur immer ein Feld weiter vorrücken. Diese Regel ist allgemein gültig, mit Ausnahme indessen im oben erwähnten Dorf Ströbeck, wo der Bauer auch vom Standpunkt aus, nur ein Feld vorwärts gehen darf.

Zu beobachten ist indessen, dafs, wenn ich einen Bauern von seinem Aufstellungs-Standpunkt 2 Schritt oder Felder vorschieben will, und dabei einen feindlichen Bauern (nicht Officier) vorbei gehe, dieser das Recht hat, doch nur im gleich darauf folgenden Zuge, meinen Bauern zu schlagen, nach den Regeln, die bei der Wirkung der Bauern gegeben sind. Stände also mein Bauer auf **55** (Siehe Fig. 4. Tab. I. Nro. 1.) und ein feindlicher auf **40**, so kann ich zwar den meinigen auf **39** ziehen, aber es steht dem Gegner frei, meinen Bauern mit dem seinigen zu schlagen, der alsdann aus dem Spiel genommen wird, und wodurch der feindliche Bauer auf **47** zu stehn kommt. Thut dies aber der Gegner nicht gleich, sobald er wieder am Zug ist, dann darf er es später nicht mehr thun.

Da viele Spieler den Gebrauch angenommen haben, bei dieser oder ähnlichen Stellungen, das Vorbeiziehen der Bauern gar nicht zu gestatten, so dafs im angeführten Falle P von **55** nicht auf **39**, sondern

nur auf 47 gehen dürfte, so ist es gut, vor Anfang des Spiels sich mit seinem Gegner deswegen zu verständigen, um allen Streitigkeiten vorzubeugen, denn, wenn gleich die erste Regel die allgemein gültige ist, so finden doch von dieser so wie von mehreren andern an manchen Orten Abweichungen statt, nach denen man sich oft richten muſs, und es ist leicht einzusehen, welchen Einfluſs es auf den Ausgang der Partie haben kann, wenn ich glaube, die erste Regel gilt und erst bei Anwendung derselben erfahre, daſs der angenommene Gebrauch nur die zweite zuläſst.

Die *Wirkung* der Bauern ist seitwärts, oder deutlicher ausgedrückt, schräg vorwärts, ein Feld weit nach beiden Seiten hin, so daſs z. B. der Bauer auf 55 (Tab. I. Nro. 1. Fig. 4.) seine Wirkung auf die Felder 46 und 48 hat, und nach Gutfinden eins der etwa darauf stehenden feindlichen Stücke schlagen kann, auf die Art wie bei den allgemeinen Regeln angegeben ist. Hieraus folgt also, daſs alle in der Gangdirection eines Bauern liegende Felder, nie von ihm angegriffen werden können, dagegen aber alle rechts und links neben dieser Direction und dieselbe berührende Felder der Wirkung des Bauern, nach Maaſsgabe seines Vorrückens, blos gestellt sind. Hierdurch unterscheiden sich die Bauern von den Officieren ohne Ausnahme, deren Wirkung sich auf ihre Marsch- oder Directions-Linien beschränkt. Auch wird man leicht einsehen, wie durch diese Verschiedenheit, zwischen Gang und Wirkung, die verdoppelten Bauern entstehen. (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.) Denn, wenn z. B. die Bauern auf 41, 50 und 51 (Fig. 4. Tab. I. Nro. 1.) feindliche Stücke auf 34 und 42 schlagen, so werden sie hinter einander auf 34, 42 und 50 zu stehen kommen. Die Möglichkeit läſst sich denken, daſs 7 Bauern hinter einander zu stehen kommen können. Durch zweckmäſsiges Ziehen und Schlagen, und schlagen lassen der eigenen und feindlichen Stücke, kann man dieses bewerkstelligen. Als ein kleines unterhaltendes Kunststück ist dies zu betrachten, indem nicht jeder gleich von Anfang den Gang finden wird, es auszuführen. Es versteht sich dabei von selbst, daſs die Könige nicht geschlagen werden dürfen. Aus dieser Erklärung des Ganges und der Wirkung geht hervor, daſs die Bauern der Randreihen nur ihre halbe, alle andere aber ihre volle Wirkung besitzen.

Durch stetes Vorrücken muſs ein Bauer endlich in die Linie der feindlichen Officiere zu stehen kommen, wo er alsdann nicht weiter vorwärts ziehen kann. Hat er diese Linie erreicht, dann wird ihm, gleichsam zum Lohn für die ausgestandene Mühe und Gefahren auf diesem langen Wege, das Recht zu Theil, Officier, selbst Königin zu werden. So wie er in die Linie rückt, erhält er die Wirkung desjenigen Officiers, den der Spieler verlangt, und wird derselbe aus den schon geschlagenen Stücken genommen, und an die Stelle des Bauern gesetzt. Es stehe z. B. ein Bauer auf 12 in Fig. 4. Tab. I. Nro. 4., und er soll im nächsten Zuge auf 4 rücken, so wird er auf der Stelle Königin, und böte dem feindlichen König auf 13 gleich *schach*. Die allgemein gültigste Regel bei diesem Falle ist, daſs der bis auf die Linie der feindlichen Officiere gelangte Bauer, von den nicht mehr im Spiel befindlichen Officieren den wählt, welchen der Spieler haben will, und im wohl nie eintretenden Falle, daſs noch kein Officier geschlagen wäre (aber auch nur dann), ohne Werth bleibt, d. h. warten muſs bis ein Officier genommen wird, der alsdann gleich die Stelle des vorgedrungenen Bauern einnimmt. Es finden indessen an manchen Orten

Ausnahmen dieser Regel statt. So z. B. ist es bei vielen Spielern Gebrauch, nach dem Grundsatz: „der bis an das Ende des Bretts gebrachte Bauer erhält den höchsten Werth"; jeden bis dahin vorgebrachten Bauern zur Königin zu machen, wodurch oft der Fall entsteht, dafs mehrere Königinnen zugleich ins Spiel kommen. Andere haben die Regel angenommen, dafs der Bauer nur der Officier werden kann, auf dessen Stelle er rückt, und erst, wenn dem Spieler dieser Officier nicht fehlt, einen andern wählen darf. Es ist daher nothwendig, vor dem Spiel sich über diese Fälle zu verständigen und auszumachen, wenn die letzte Regel gelten soll, wie es mit dem Bauern zu halten sey, der auf das Feld des Königs rückt. Man sieht indessen leicht, dafs die Regel, dem Spieler die Wahl aus den geschlagenen Officieren zu lassen, die natürlichste ist. Zum Spiel gehören nur die 16 Figuren; es würde also eine Abweichung davon seyn, mehr Officiere, als die Gesetze erlauben, zuzulassen. Eben so widersprechend würde es aber auch seyn, wenn das Durchführen eines Bauern nicht den Gewinn der Partie sicherte; denn, wenn mir zuletzt mit dem Könige nur ein Bauer bleibt, und dieser auf dem Felde des Laufers oder Springers Officier wird, sich aber nur mit einem von diesen begnügen soll, so wäre alle Mühe umsonst, indem damit das Spiel nicht zu gewinnen ist. *) Ob man jedesmal die Königin wählen soll, wenn sie fehlt, hängt von der Stellung des Spiels ab. Kann man den beabsichtigten Zweck mit einem geringern Officier erreichen, so nimmt man diesen, denn ein guter Spieler verwendet nie mehr Kräfte, als nöthig sind um zum Ziel zu gelangen. Oft auch tritt der Fall ein, dafs ein anderer Officier schneller zum Zweck führt, als die Königin. In den Spielendungen finden sich mehrere Fälle dieser Art.

2) *Der König* ist zwar die Hauptfigur im Spiel, von der Gewinn und Verlust abhängen (siehe §. 5.), aber in seinem Gang und Wirkung eingeschränkter als die übrigen Officiere. Er kann sich nach allen Seiten hin bewegen, aber nur bis auf das nächste Feld. Stände er also z. B. auf 36 in Fig. 4. Tab. I. Nro. 1., so kann er auf 27, 28, 29, 37, 45, 44, 43 oder 35 hinziehen. Nur beim *Rochiren* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke) macht er zwei Schritte.

Die Wirkung des Königs erstreckt sich so weit als sein Gang, er kann also alle feindlichen Figuren, die auf den Feldern stehen, wohin er ziehen mag, schlagen. Da er indessen nach §. 5. jedem auf ihn gemachten Angriff ausweichen oder sich dagegen *decken* mufs, was kein anderes Stück nöthig hat, so schränkt diese Bedingung seinen Gang sehr ein, indem er dem zufolge weder durch ziehen noch schlagen sich auf ein Feld stellen darf, das unter dem Angriffe einer feindlichen

*) In dem mehr erwähnten Dorf Ströbeck ist als Regel festgesetzt, dafs der an das Ende des Bretts gelangte Bauer nicht sofort Königin oder Officier wird; er mufs sich erst durch dreimaliges Springen auf das jedesmalige dritte Feld von seinem Standpunkte aus, zu der höhern Würde legitimiren. Jeder Sprung wird als ein Zug angesehen. Auf dem Standpunkte am Ende des Bretts, in der Officier-Linie, ist der Bauer heilig und kann nicht eher genommen werden, bis er wirklich Officier geworden ist; während der drei Sprünge aber darf man ihn schlagen, er selbst kann es indessen nicht. Ob er springen soll, hängt vom Spieler ab, und braucht solches nicht hintereinander zu geschehen.

Figur steht. So darf er z. B. in derselben Fig. auf das Feld 29 nicht ziehen, oder wenn eine Figur darauf stände, solche nicht schlagen, indem er sonst in den Angriff des Bauern auf 22 gerathen würde. Geschieht es dennoch durch ein Versehen, so muſs derjenige, dessen König im Angriff steht, wenn es einer der Spieler bemerkt und anzeigt, sobald der Zug an ihm ist, seinen König aus dem Angriff ziehen.

Jeder Spieler ist verbunden, wenn er den feindlichen R durch ein Stück angreift, oder dieser auf ein angegriffenes Feld ziehen will, den Angriff durch das Wort *Schach* (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke) bemerklich zu machen. Der Gegner muſs alsdann den R zuerst aus dem Angriff ziehen oder dagegen *decken*, ehe er ein anderes Stück bewegen darf. Wird der Angriff aber nicht durch *Schach*bieten angezeigt, dann braucht der Gegner seinen R nicht eher zu ziehen, bis daſs ihm angedeutet wird, sein R stehe im *Schach*.

Aus dem hier Gesagten erhellt, daſs der König, in einer Ecke stehend, auf drei Felder, mit Gang und Wirkung beschränkt ist. Auf jedem andern Felde der Randreihen kann er zwischen fünf Feldern wählen. Auf den übrigen Feldern des Bretts aber hat er seine volle Wirkung.

Das Gesetz für den König, sich nie einem Angriff aussetzen zu dürfen, macht es einleuchtend, daſs die Könige einander nur so nahe kommen dürfen, daſs wenigstens ein Feld sie von einander trennt. Zöge z. B. der feindliche König von 13 auf 20 (Fig. 4. Tab. I. Nro. 1.), so wären die Felder 27, 28 und 29 für beide unzugänglich. Diese Stellung nennt man die *Opposition*. (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.)

3) *Die Königin* ist von allen Officieren der wichtigste, da ihr Gang der umfassendste ist. Sie kann sich nach allen Richtungen, in geraden Linien über das Brett hin bewegen, also perpendicular, horizontal und vertical. Stände sie daher auf 29 (Fig. 5. Tab. I. Nro. 1.), so erstreckt sich ihr perpendicularer Gang bis 5 und 61; der horizontale bis 25 und 32, und der verticale bis 2 und 56 und bis 8 und 57.

Die Wirkung der Königin erstreckt sich so weit als ihr Gang. Sie kann also die feindliche Figur, die auf einer ihrer Gangdirectionen steht, wenn zwischen stehende eigene Stücke es nicht hindern, schlagen, also z. B. den Bauer auf 15. Will sie aber sich in dieser Richtung blos bewegen, so würde sie nur bis auf 22 gehen können. (Siehe was bei den allgemeinen Regeln gesagt ist.) Es ergiebt sich aus dem Angeführten, daſs Gang und Wirkung der Königin in den Eckfeldern und auf den Randreihen auf 21, in der nächst folgenden Reihe auf 23, in der daran stoſsenden auf 25 Felder beschränkt ist, und sie nur auf den 4 Mittelfeldern 28, 29, 36 und 37 ihre gröſste Wirkung über 27 Felder besitzt.

Einleuchtend ist es, daſs Verlust der Königin meist immer Verlust des Spiels nach sich zieht; denn es ist nicht möglich, den mannigfachen Angriffen der feindlichen D zu widerstehen oder sich dagegen zu *decken*, wenn man des Vortheils beraubt ist, ihr ein Stück von gleicher Stärke entgegen setzen zu können, denn um so viel Felder, als die Königin in der angegebenen Stellung bedroht, mit andern Stücken zu bestreichen, bedürfte es beinahe aller übrigen Officiere und mehrerer Bauern.

Diese Wichtigkeit der Königin ist Ursache, daſs viele Spieler die Regel eingeführt haben, ihr eben so wie dem Könige *Schach* bieten zu müssen, und wenn dies versäumt wäre, nicht zu gestatten, daſs sie,

ohne vorheriges *Schach*bieten, geschlagen würde. Es ist also nothwendig, sich vor dem Spiel hierüber zu einigen, um Mifsverständnissen vorzubeugen.

4) *Die Thürme* sind nach der Königin die wichtigsten Officiere. Sie haben zwei der Gangarten von dieser, nämlich die horizontale und perpendiculare, ebenfalls über das ganze Brett, und sind die einzigen Officiere, mit denen der R *rochiren* kann. Es kann demnach der Thurm auf 57 (Fig. 6. Tab. I. Nro. 1.) sich bis 1 oder 64 bewegen, und er bestreicht also 14 Felder, die stets, er mag stehen wo er will, von ihm bedroht werden, was bei keinem andern Stück der Fall ist, die alle am Rande, in den Ecken oder in deren Nähe, in ihrem Gang und Wirkung mehr oder weniger eingeschränkt sind, als in der Mitte des Bretts. Diese Eigenschaft der Thürme erklärt ganz natürlich, warum man ihnen bei der Aufstellung den Platz in den Ecken angewiesen hat; sie vertheidigen solche am kräftigsten, ohne dabei an ihrer Wirkung zu verlieren.

Die Wirkung der Thürme erstreckt sich so weit als ihr Gang, d. h. in derselben Richtung, in der sie gehen dürfen, können sie auch feindliche Stücke schlagen; wohl verstanden, beides nach dem, was darüber in den allgemeinen Regeln bestimmt ist.

Königin und Thurm sind die einzigen Officiere, welche allein mit dem Könige den feindlichen R allein auf dem Brett *matt* setzen können. Dies und ihr ausgedehnter Gang, macht sie zu den vornehmsten Officieren.

5) *Die Laufer* haben den verticalen Gang der Königin allein, und zwar jeder der beiden Laufer auf einer der zwei Farben des Bretts, so dafs der eine die weifsen, der andere die schwarzen Diagonalen bestreicht. Eingeschränkt ist der Gang der Laufer nur durch die Gränzen des Bretts, so dafs also z. B. die L auf 28 und 29 (Fig. 6. Tab. I. Nro. 1.), der weifse bis 1, 64, 7 und 49, der schwarze bis 8, 57, 2 und 56 gehen können.

Hieraus ergiebt sich, dafs ein Laufer in der Ecke und auf der Randreihe 7, auf der daran stofsenden 9, auf der dritten Reihe vom Rande 11, und nur auf den Mittelfeldern 28, 29, 36 und 37, 13 Felder bedroht.

Die Wirkung der Laufer erstreckt sich so weit als ihr Gang, und es leuchtet ein, dafs, um von den Angriffen eines L befreit zu seyn, man nur ein Feld von der entgegengesetzten Farbe desselben zu beziehen braucht.

6) *Die Springer*, Cavals oder Pferde haben einen eigenthümlichen, von dem der andern Stücke ganz abweichenden Gang. Sie können nämlich nur zwei Felder weit gehen nach allen Richtungen, aber immer von der einen auf die andere Farbe des Bretts. Es kann also der C auf 44 (Fig. 6. Tab. I. Nro. 1.) nach 34, 27; 29, 38, 54, 61, 59 und 50 gehen, dagegen der auf 45 nach 35, 28, 30, 39; 55, 62, 60 und 51 ziehen. Hindern indessen bei den andern Stücken, welche weiter als ein Feld gehen dürfen, zwischen stehende Figuren ihren Gang, so dafs sie nur bis auf das nächste daran stofsende Feld ziehen können, oder wenn es ein feindliches Stück ist, dieses nehmend, sich in dessen Platz stellen, so ist dies bei den Springern nicht der Fall; wenn nur das Feld, wohin sie gehen wollen, unbesetzt ist, so mögen die zwischen liegenden alle besetzt seyn, der Springer geht über selbige weg. Es

hindern also die Bauern auf 51, 52, 53 und 54 die Springer nicht, auf 59 und 61, 62 und 60 zu gehen.

Man sieht hieraus, dafs ein C im Eckfelde auf zwei Felder beschränkt ist. Steht er auf eins der Felder von der Randreihe, zunächst dem Eckfelde, so kann er auf 3 Felder ziehen. Auf jedem andern dieser Reihe, hat er Wahl zwischen vier Feldern. In der zweiten Reihe stehend, würkt er vom Felde aus, das ans Eckfeld stöfst, auf vier, aus jedem andern Felde dieser Reihe, aber auf sechs Felder. Von allen übrigen Feldern indessen beherrscht er acht Felder.

Die Wirkung der Springer ist wie ihr Gang, d. h. sie schlagen alle feindlichen Figuren, die sich auf einem der Felder befinden, wohin sie ziehen dürfen. Es beschränkt sich aber diese Wirkung auch nur auf dieses Feld; so z. B. würde C auf 57 in Fig. 4. Tab. I. Nro. 1. den Bauer auf 51 nehmen, dem auf 50 aber nichts anhaben können.

Aus der Art des Ganges und der Wirkung des Springers geht hervor, dafs der von ihm angegriffene König sich diesem Angriff nur durch Platz-Veränderung zu entziehen vermag, wenn nicht eins seiner Stücke diesen Springer schlagen kann. Bei den Angriffen anderer Officiere ist dies nicht immer der Fall, denn wenn z. B. Fig. 5. Tab. I. Nro. 1. der T auf 14 den R auf 10 attaquirt, so braucht er seinen Platz nicht zu verlassen, sondern kann sich durch Stellung des L von 3 auf 12 dagegen *decken*, und würde, wenn der T ihn schlüge, diesen wieder mit D von 4 nehmen. Griffe aber ein C auf 26 den R auf 36 in Fig. 4. Tab. I. Nro. 1. an, so müfste nothwendig R von 36 wegziehen, denn das Vorziehen des Bauern von 51 auf 35 würde nichts helfen, da die C über alle Figuren wegspringen.

§. 5.

Zweck des Spiels.

Der Zweck oder die Entscheidung des Spiels, wodurch dessen Gewinn oder Verlust bestimmt wird, besteht im *Matt-* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke) setzen des feindlichen Königs. Derjenige von beiden Spielern, der den Gegner zuerst *matt* setzt, hat die Partie gewonnen, und es hilft letzterem nichts, wenn auch er im nächsten Zuge den Feind *matt* setzen könnte, denn sobald einer der Spieler *matt* ist, wird nicht mehr gezogen.

Die allgemeine Regel sagt: der König ist *matt*, sobald er dem feindlichen Angriff nicht weichen oder sich dagegen *decken* kann, ohne weitere Bestimmung und Einschränkung dabei. Es ist also gleichgültig, ob der *matt* gesetzte König allein oder mit noch mehreren Figuren auf dem Brett steht. Es haben indessen manche Spieler den Gebrauch angenommen, dafs man dem feindlichen König wenigstens ein Stück lassen mufs, und *Roi dépouillé* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke) *remise* macht. Es ist daher nöthig, sich vor dem Spiel darüber zu verständigen, indem diese Bedingung vielen Einfluss auf die Leitung des Spiels hat, manche entschiedene *Matts* unmöglich macht, und überhaupt viel *Remisen* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke) herbeiführt, denn jeder wird leicht einsehen, dafs, wenn mein Gegner bis auf sein letztes Stück gebracht ist, das ich nicht nehmen darf, er mit diesem immer angreifen und mir dadurch keine Zeit lassen wird, ihn *matt* zu setzen, oder wenn es ein Bauer ist, mich nöthigt, ihn zu schlagen, weil, wenn er Königin wird, ich die Partie verlieren kann und also *remise* vorziehen mufs, es wäre dann dafs mir so viel Stücke blieben, um den Bauer festsetzen und doch *matt* machen zu können, was aber selten der Fall ist.

Ebenfalls ist vorher auszumachen, ob *Pat* (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke) verloren oder *Remise* gelten soll. (Von Halbverloren kann nur die Rede seyn, wenn man um Geld spielt.)

In den Kupfern sind die Felder, auf denen der R *matt* gesetzt wird, oder auf denen die Figur steht, welche *matt* macht, für die weifsen Stücke bezeichnet, wie Feld 1 in Fig. 1. Tab. 1. Nro. 1., und für die schwarzen wie Feld 64.

Aus dem hier Gesagten ergiebt sich, dafs beim Spiel, um solches zu gewinnen, zwei Sachen zu berücksichtigen sind; nämlich: Vertheidigung des eigenen und Angriff des feindlichen Königs. Betrachtet man aber nun Brett, Figuren und ihren verschiedenen Gang und Wirkung, so wird man sich bald überzeugen, dafs die Erreichung des Spiel-Zwecks eine äusserst schwierig zu lösende Aufgabe ist. Die unzähligen verschiedenen Combinationen und Situationen, welche auf den 64 Feldern mit den 32 Figuren nach ihrem Gang statt finden können, bieten so viel Mittel zum Angriff und zur Vertheidigung dar, dafs es unmöglich ist, diese Variationen alle zu berechnen und dem Gedächtnifs dergestalt einzuprägen, dafs man bei jedem Zug des Gegners bestimmen könne, welches der beste Gegenzug sey. Nur die mehr oder wenigere Fertigkeit darin macht den guten Spieler; daher es denn auch ausgemacht ist, dafs kein vollkommener, ganz ausgelernter Schachspieler existirt. Wer es so weit gebracht hat, dafs er 4 bis 5 Züge klar voraus übersehen kann, welche Folgen eine Bewegung von ihm oder dem Gegner haben wird, und wie diese am besten abzuwenden oder zu benutzen sey, darf sich schon für einen Meister im Spiel halten. Um indessen diese Voransicht zu erleichtern, hat man Folgendes zu bestimmen gesucht:

1) Die Fälle, in denen das *Matt*, die Stücke mögen stehen wie sie wollen, immer erfolgen mufs, und wo es nach gewissen festen Regeln bewirkt wird. (Siehe Kap. 5. Spiel der entschiedenen *Matts* §. 1.)

2) Die allgemeinen Regeln für das Spiel der Stücke im Allgemeinen, als auch für jedes derselben nach seiner Eigenthümlichkeit insbesondere, deren all oder nicht Befolgung in den meisten Lagen des Spiels sich stets als vortheilhaft oder schädlich bewies. (Siehe Kap. 3.)

3) Berechnung des Spiels, d. h. Bestimmung der für beide Theile best möglichsten Züge, es sey zum Angriff oder zur Vertheidigung, je nachdem die Lage des Spiels eins von beiden erfordert, so weit es die Zahl und Stellung der Stücke zuliefs es zu thun, ohne sich zu weit in die möglichen Combinationen und Variationen zu verlieren. Dieses konnte am besten beim Anfange und beim Ende des Spiels geschehen. Beim Anfange, weil man da nur wenig Figuren bewegen kann, und also die möglichen Züge bis auf einen gewissen Punkt in ihren Folgen zu berechnen vermag; beim Ende, weil da nur noch wenig Stücke auf dem Brette stehen, deren Züge sich ebenfalls nach allen ihren Verschiedenheiten und Folgen calculiren lassen. Aus dieser Berechnung ergaben sich folgende Bestimmungen:

a) Derjenigen Fälle, in denen das *Matt* unter gewissen Bedingungen unvermeidlich ist. (Siehe Kap. 5. Spiel der entschiedenen *Matts* §. 2.)

b) Der Fälle, die bedingsweise immer *Remise* herbeiführen. (Siehe Kap. 5. Spiel der entschiedenen *Matts* §. 2.)

c) Die beste Art das Spiel zu eröffnen, und solches bis auf eine gewisse Höhe mit Rücksicht auf Vertheidigung und Angriff, ohne Blöfsen zu geben durchzuführen, oder die Spielanfänge. (Siehe Kap. 7.)

d) Das Spiel der *Opposition*, oder des Königs und der Bauern. (Siehe Kap. 4.)

Hieraus ergiebt sich, dafs, wenn auch der gute Spieler den Spiel-Anfang und dessen Ende weit voraus übersieht und berechnet, doch immer zwischen beiden ein Zeitpunkt statt findet, wo alle Berechnung aufhört, und es ihm aus den unendlich möglichen Combinationen unthunlich wird, gerade die beste für sein Spiel auszufinden. Derjenige, der dies könnte, würde der vollkommenste Spieler seyn. Ein solcher mufs aber noch geboren werden, und nur die mehr oder wenigere Fähigkeit, Anfang und Ende so nah als möglich aneinander zu knüpfen, macht den Unterschied zwischen dem bessern und schlechtern Spieler. Bis jetzt hat sich noch niemand für unüberwindlich erklärt, und die gröfsten Meister gestehen offenherzig, dafs sie entweder ihren Ueberwinder schon gefunden haben, oder doch an dessen Existenz nicht zweifeln. Wäre es ausführbar, alle die unendlichen verschiedenen Variationen im Schachspiel *) im Lauf einiger Jahre zu berechnen, so wäre es auch nicht unmöglich, dafs jemand diese Berechnung auswendig lernte; denn es giebt ja Menschen, mit einem so starken Gedächtnifs begabt, dafs sie in sehr kurzer Zeit ganze Bücher auswendig lernen und in verschiedener Ordnung hersagen. Ein solcher nun, mit der Schachberechnung im Kopf, brauchte nur derselben in Gedanken zu folgen, und bei jedem Zug des Gegners wiederholen, was seinerseits darauf zu thun vorgeschrieben ist, und er würde immer gewinnen, ohne vom Spiel einen Begriff zu haben. Aber eine solche Berechnung erfordert mehrere Menschenalter, vielleicht Jahrhunderte, darum wird sie nie erscheinen und nie erlernt werden können, das Schach also stets ein Spiel bleiben, bei dem das Gedächtnifs zwar erleichtert, aber Ueberlegung, richtiges Urtheilen und Combiniren, Ueberblick, Vorausberechnung unentbehrlich sind; ein Spiel also, das den Verstand übt, die Leidenschaft bezwingt, Nachdenken lehrt, und darum von allen geistreichen, klugen Männern stets geschätzt, empfohlen und gespielt werden wird.

Man glaube nicht, weil in vielen Büchern über das Schach ganze Partieen bis zu Ende durchgespielt sind, dafs diese alle mögliche Combinationen erschöpfen. Gewifs nicht; denn sonst müfste derjenige, der im Buche gewinnt, diese Partie in jedem Falle immer gewinnen. Der Verfasser läfst aber den Gegner im Laufe des Spiels aus den möglichen Zügen einen thun, der nicht der beste ist und der Verlust des Spiels herbeiführt. Man gehe aber das Spiel bis zu diesem Zuge zurück und versuche nun andere Combinationen, so wird man endlich wohl eine finden, nach der das Spiel ein ganz anderes Ende nimmt. Darum wird derjenige, der diese Partieen alle nachspielt und glaubt, jeder thue darin den besten Zug, nicht viel daraus lernen. Nein, eigenes Nachdenken mufs ihn weiter bringen, und zum guten Spieler machen. Aus diesem Grunde habe ich gesucht, nur dasjenige vorzutragen, was ein Spieler kennen und wissen mufs, wenn er über die Mittelmäfsigkeit hinaus schreiten will. Sich weiter zu belehren, bleibt ihm und seinen Geisteskräften überlassen. Das Sichere, Gewisse und Unfehlbare wird ihm gezeigt; die allgemeinen und besondern Regeln gegeben; wo und wie dieselben aber anzuwenden sind, oder davon abgewichen werden mufs, bleibt seinem Urtheil anheim gestellt, da dieser Gegenstand doch

*) Die Summe dieser Variationen steigt über 1124 Quatuordecillionen, eine Zahl von 86 Ziffern.

unerschöpflich ist. Zur Uebung und Unterhaltung findet er hinreichenden Stoff.

Nachdem wir nun in diesem Kapitel den das Schach erlernen Wollenden mit den Figuren, den Regeln ihres Ganges und ihrer Wirkung, und dem Zweck oder der Entscheidung des Spiels bekannt gemacht haben, wird er in den folgenden Kapiteln Anweisung finden, was zu beobachten sey, um die Figuren nach ihren Fähigkeiten sich so bewegen zu lassen, dafs dieser Zweck erreicht werde.

Zweites Kapitel.

Vom Werth der Stücke.

§. 1.

Allgemeiner Werth der Stücke.

So wie im gemeinen Leben ein Vorgesetzter die Kräfte und Fähigkeiten seines Untergeordneten gut kennen mufs, um zu wissen, was sie leisten können und er von ihnen fordern und erwarten darf, so dafs er ohne mehr zu verlangen, als ihre Kraft zuläfst, doch allen Nutzen von ihnen zieht, den sie zu gewähren vermögen, und jeden gerade auf den Fleck hinstellt, wo er am wirksamsten seyn kann; eben so mufs der Schachspieler die Fähigkeiten seiner Stücke gründlich und genau kennen, um darnach bei ihrer Anwendung zu verfahren; von dem geringen nicht verlangen, was nur das stärkere vermag; da aber, wo ersteres zureicht, die Kräfte des letzteren nicht verschwenden, sondern diese für andere Gelegenheiten aufsparen, und so durch zweckmäfsige Anwendung nur der nöthigen, nicht überflüssigen Kräfte, dem weniger haushälterisch damit umgehenden Gegner darin überlegen zu bleiben, und ihn folglich dadurch zu überwinden. Wenn z. B. in Fig. 7. Nro. 2. Tab. I. uns daran gelegen liegt, die Diagonale 5—32 anzugreifen oder bedroht zu erhalten, so kann dieses eben so gut durch den auf 32 stehenden Laufer geschehen, als durch die auf 23 gesetzte Königin. Würde es also nicht fehlerhaft seyn, diese dazu zu verwenden, statt dem L, und sich so ihrer anderseitigen Wirkung zu berauben? Wollte ich dagegen in Fig. 5. Nro. 1. Tab. I. die horizontale 25—32 und die Diagonale 22—57 bestreichen, so genügt mir dazu die D auf 29, welche allein bewirkt, was ich nur durch einen T auf 25 etwa und einen L auf 22 oder 57 bewirken könnte, und diese beiden Stücke bleiben mir disponibel, mit denen ich alsdann auf verschiedenen Seiten handeln kann.

Hieraus wird es jedem einleuchtend seyn, wie nothwendig gründliche Kenntnifs des Werths aller Stücke sey, denn nur dadurch wird man im Stande seyn, in den vorkommenden Fällen sie richtig und dem Werth gemäfs anzuwenden. Wer indessen glaubte, diesen Werth ganz zu kennen durch das im vorigen Kapitel Gesagte, würde irren; denn dieses enthält nur die Gesetze, welche die Fähigkeiten der Stücke bestimmen; hier handelt es sich aber zu entwickeln, was sie demzufolge

damit leisten können im Allgemeinen, ohne Bezug auf besondere Fälle und Lagen.

Man kann die Stücke, hinsichtlich ihres Werths, in 3 Klassen theilen; die erste aus denen bestehend, welche ganze Reihen angreifen oder vertheidigen, also Königin, Thurm und Laufer; die zweite, welche nur die ihnen zunächst liegenden Felder alle oder theilweise beschützen und bedrohen, also König und Bauer; und die dritte, welche weder ganze Reihen noch die nebenliegenden Felder, attaquiren oder beschirmen, also der Springer.

Zu bemerken ist, dafs unter Angriff und Vertheidigung nicht blos die Reihen und Felder verstanden werden müssen, welche das Stück in seiner Stellung direct bedroht, sondern auch alle diejenigen, die sich in dem Angriffs-Strich des Stücks befinden, und die es durch eine einzige Bewegung unter seinen directen Angriff bringen kann. Nicht allein dafs diese Fähigkeit mit zum Werth des Stücks gehört, sondern sie darf nie aufser Acht gelassen werden, wollen wir unsere und des Gegners Züge richtig und nach ihren Folgen gehörig beurtheilen. So z. B. hat der C, Fig. 4. Nro. 1. Tab. I., auf 57 die Felder 42 und 51 unter directem Angriff, bedroht aber auch durch die Bewegung nach 42 oder 51 indirecte 25, 27, 36, 52, 59 und 41, 34, 45, 61. Betrachtet man die D auf 29, Fig. 5. Nro. 1., so wird man sehen, wie jede ihrer Bewegungen ihr stets eine Menge neuer directer Angriffe eröffnet. Ebenfalls würde Fig. 7. Nro. 2. Tab. I. der L von 32 nach 46 gehend, in seinem Werth nicht allein nach der directen Bedrohung des T auf 1 zu beurtheilen seyn, sondern auch nach der Fähigkeit durch die einzelne Bewegung auf seinem Angriffs-Strich nach 19, den R auf 5 und den T auf 33 anzugreifen.

Alle Stücke, ausgenommen die Bauern, haben den gemeinschaftlichen Werth, dafs sie das Feld, worauf sie stehen, solches verlassend, immer noch unter ihrem Schutz behalten. Hieraus folgt, dafs, um sich von einem solchen Felde Meister zu machen, es nicht genug ist, das darauf stehende Stück zu vertreiben, denn dadurch zieht man sich gerade einen Vertheidiger des Feldes mehr auf den Hals, sondern man mufs es entweder schlagen, *maskiren*, oder aus allen Stellungen vertreiben, von wo aus es den beabsichtigten Punkt bedroht.

Wir wollen jetzt den Werth eines jeden Stücks besonders betrachten, und zwar von der ersten Klasse.

Die Königin attaquirt und vertheidigt, je nachdem sie steht, 21 bis 27 Felder (siehe Kap. 1.), auf denen sie sich nach ihrer Wahl zum Angriff, zur Vertheidigung oder zur eigenen Sicherstellung bewegen kann.

Um ein bestimmtes Feld anzugreifen, hat sie die Wahl zwischen 3, wenigstens 2 Feldern auf jeder Reihe, welche dieses Feld durchschneidet (die Eck-Reihen ausgenommen, wenn sie in der Ecke steht). Es soll z. B. Fig. 7. Nro. 2. Tab. I. die D auf 37 das Feld 27 angreifen oder beschützen, so hat sie in der Reihe 25—32 Wahl zwischen 28, 29 und 30, in der Reihe 3—59 zwischen 19, 35 und 51, in der Reihe 6—41 zwischen 13 und 34, und in der Reihe 9—63 zwischen 36 und 45. Stände die D in Fig. 1. Nro. 3. Tab. I. auf 31 und sollte 12 angreifen, so hat sie Wahl auf der Reihe 9—16 zwischen 13 und 15, auf der Reihe 4—60 zwischen 28 und 52, auf der Reihe 3—48 zwischen 30 und 39, auf der Reihe 5—33 aber nur 26

zum Angriff. Die D auf 57, welche 56 angreift, hat Wahl zwischen 8, 29, 49, 50, 63 und 64.

Ein schon von ihr angegriffenes Feld kann sie immer noch unter ihrem Schutz behalten, und dabei eine Menge Züge thun. So z. B. kann die D auf 31, Fig. 1. Nro. 3. Tab. I., das bedrohte Feld 13 im Angriff halten und nach 15, 22, 27, 29, 40, 45 gehen.

Ihr indirecter Angriff erstreckt sich über sehr viele Felder, eigentlich über das ganze Brett in allen Richtungen; denn angenommen, die D auf 29, Fig. 5. Nro. 1. Tab. I., wäre auf den 8 sie umgebenden Feldern durch eigene oder feindliche Figuren umringt, und der directe Angriff also auf diese 8 Felder beschränkt, so öffnet ihr doch das Nehmen oder Wegziehen eines Stücks gleich einen neuen Angriff nach irgend einer Seite hin, und darf daher vom Gegner in dieser Hinsicht nicht unbeobachtet gelassen werden.

Sie kann sich an die Stelle meist aller Stücke setzen und diese, den Springer ausgenommen, ablösen, d. h. sich auf den von ihnen besetzt gewesenen Platz begeben, und da dasselbe bewirken, was diese Stücke bewirkten. So kann z. B. die D auf 63, Fig. 1. Nro. 2. Tab. I., sich an die Stelle der C auf 36 setzen, wenn dieser weggeht, und den T auf 58 ablösen. Die Wichtigkeit des an die Stelle Setzens und Ablösens wird man begreifen, wenn man die Stellung der Partie in Fig. 2. Nro. 3. Tab. 1. betrachtet. Hier ist W. bedroht durch den Zug des C von S. von 32 auf 47, und kann sich dagegen nicht besser *decken*, als wenn er T von 43 nach 48 zieht; denn wenn nun S. auf 47 *schach* giebt, so kann W. den C mit P von 56 nehmen, ohne das *offne Matt* des T auf 8 zu erleiden. Der T auf 43 muſs aber durch die D abgelöset werden, sowohl um den L auf 11 festzuhalten, als den T auf 8 anzugreifen und das Feld 57 zu vertheidigen, wie auch den L auf 42 und C auf 34. Dies kann nur die D bewirken, daher sie dann, S. ziehe was er wolle, diese Ablösung ausführt und auch dann ausführen würde, wenn der T nicht nach 48 müſste. Wäre nun z. B. folgendermaſsen gespielt:

1) W. T von 43 auf 48, um das *offne Matt* des T von 8 zu *decken*. S. L von 11 auf 56 nimmt P, um 47 für den C frei zu machen. 2) W. D auf 43 *schach*, um den T abzulösen (den L auf 56 darf er nicht nehmen mit T, sonst macht C *matt* auf 47.) S. L von 56 auf 11, um mit Vortheil auf 47 *schach* zu geben, die D zu gewinnen oder *matt* zu machen. 3) W. P von 28 auf 20, um den Angriff des L auf 56 zu hemmen und den R ziehen zu können, wenn C *schach* giebt. S. L von 10 auf 1, um wenn W. L auf 11 nimmt, den P wieder zu schlagen mit T und dadurch D von 43 zu verjagen. 4) W. C von 34 auf 28, an die Stelle des P, um die Diagonale 1—64 zu *decken*, wenn S. die D auf 10 bringt und 55 angreift, wodurch der P auf 55 und T auf 63 festgehalten werden, zugleich auch um L auf 11 doppelt anzugreifen, und mit *schach* auf 13 zu drohen.

Dies Beispiel wird hinreichen, um sich einen deutlichen Begriff vom Ablösen und an die Stelle Setzen zu machen und darthun, wie wichtig in vielen Fällen zweckmäſsige Ablösung und Platz-Stellung seyn muſs. Kehren wir zur Königin zurück.

Wo Gleichheit des Ganges statt findet, kann sie von allen Stücken, den Springer ausgenommen, abgelöset werden.

Jedes Stück, das die Königin angreift, muſs sich auch ihrem Angriff aussetzen (Springer ausgenommen), und der König kann sie nie attaquiren, gerade aus diesem Grunde.

Sie setzt mit Hülfe ihres Königs den feindlichen König allein und am schnellsten *matt*, und kann vor allen andern Stücken am leichtesten *Remise* durch stetes *schach* bewirken.

Zum Rückzug stehen ihr immer eine Menge Felder offen.

Der *Thurm* hat überall, wo er steht, seine volle Wirkung, was bei keinem andern Stücke der Fall ist.

Um ein bestimmtes Feld anzugreifen, hat er die Wahl eines Feldes auf einer von den Reihen, auf denen er steht, der perpendicularen oder der horizontalen. Soll z. B. der T auf 20, Fig. 6. Nro. 2. Tab. I., das Feld 58 attaquiren, so kann er horizontal dies auf 18 und perpendiculär auf 60 thun.

Ein von ihm auf einer seiner beiden Reihen bedrohtes Feld behält er immer unter Angriff, wo er auch auf dieser Reihe hingeht.

Sein indirecter Angriff erstreckt sich nach 4, am Rande nach 3, und in der Ecke nach 2 Seiten immer rechtwinklicht zwar, aber doch auch das ganze Brett umfassend, denn jedes beliebige Feld kann, er stehe wo er wolle, in einem Zuge von ihm bedroht werden.

Er löset, bei Gleichheit des Ganges und der Wirkung, die Königin und den König ab, und kann von ersterer in allen Fällen, von letztern aber nur mit Bezug auf die nächsten Felder abgelöset werden; auch stellt er sich an die Stelle vieler Stücke.

Er setzt mit seinem König den feindlichen König allein *matt*, und zwar nächst der D am leichtesten, auch bewirkt er *Remise* durch stetes *Schach* nach der D am gemächlichsten.

Da der Thürme zwei sind, so können sie einander unterstützen, vertheidigen, ablösen und doppelte Angriffe unternehmen.

Zum Rückzug hat er zwei Reihen offen.

Der *Laufer* hat überall (die Ecken ausgenommen) zwei Reihen, auf denen er sich bewegen kann, und daher zum Angriff eines Feldes die Wahl zwischen einem Felde auf jeder dieser Reihen. Soll z. B. der L auf 32, Fig. 7. Nro. 2. Tab. I., das Feld 19 angreifen, so kann er dieses auf 5 oder 46 ausführen. Steht er in der Ecke, so hat er dazu nur ein Feld frei.

Ein schon angegriffenes Feld bleibt angegriffen, wohin der L auch auf derselben Reihe gehe. Sein indirecter Angriff erstreckt sich nach 4, am Rande nach 2, in den Ecken nach einer Seite, jedoch immer auf alle Felder seines Ganges, versteht sich hier sowohl wie überall, insofern diese Felder zugänglich sind. So z. B. hat in derselben Fig. der L den T auf 33 im indirecten Angriff durch den Zug auf 60 und 5, aber nicht den T auf 1, den er erst, nachdem er auf 14 oder 46 gegangen, indirect angreifen würde, indem die D auf 37 der indirecten Attaque von 46 im Wege steht.

Er löset die D, den R und die Bauern ab (versteht sich bei Gleichheit des Ganges und Wirkung) kann von ersterer in allen Fällen, von den beiden letzten aber nur in Beziehung auf die nächsten Felder abgelöset werden; auch kann er die Stelle vieler Stücke besetzen.

Beide Laufer mit ihrem König machen den feindlichen König allein *matt*, so wie ein Laufer mit dem R und jedem Stück der zweiten und

dritten Klasse, die Thurm-Bauern ausgenommen, wenn sie nicht auf dem Felde von der Farbe des L Königin werden.

Zum Rückzug hat er, je nachdem er steht, von 13 bis zu 7 Felder offen.

Von dem Werth der Stücke zweiter Klasse.

Der *König* hat, um ein bestimmtes Feld anzugreifen, wenn er auf der horizontalen oder perpendiculären Reihe dieses Feldes steht, die Wahl zwischen 3 Feldern, auf den Diagonalen stehend, nur 1, bei jedem andern Stand aber 2 Felder. Soll z. B. der R auf 36, Fig. 4. Nro. 1. Tab. I., das Feld 20 angreifen, so kann er dies von 27, 28 oder 29 thun, ebenfalls 34 auf 27, 35 und 43, dagegen aber 54 nur auf 45 und 42 auf 35 und 43.

Ein schon angegriffenes Feld behält er im Angriff und kann dabei, je nachdem er steht, auf 4 oder wenigstens 2 andere Felder gehen. So kann er in derselben Fig. Feld 28 von 27, 29, 35 und 37 immer attaquiren, dagegen aber in Fig. 6. Nro. 2. der R auf 25 das Feld 17 nur auf 18 und 26.

Er kann sich an die Stelle aller ihn umringenden Stücke setzen, und sie alle, den Springer ausgenommen, ablösen, mit Bezug auf die daran stofsenden Felder.

Alle Stücke, nur der Springer nicht, können ihn, bei Gleichheit der Wirkung, ablösen. Der feindliche König kann ihn nie angreifen.

Je nachdem er steht, erstreckt sich sein indirecter Angriff auf 16, 11, 9 bis 5 Felder, so wie ebenfalls seine Stellung ihm 8, 5 oder 3 Felder zum Rückzug offen läfst.

Er setzt in jedem Falle, die Stellung auf dem Brette mag seyn wie sie will, mit Hülfe der D oder eines T, oder der beiden L, den feindlichen R allein *matt*.

Der *Bauer* kann nur ein schräg vor ihm liegendes bestimmtes Feld angreifen, und zwar indem er auf das perpendiculär vor ihm befindliche Feld geht. Soll z. B. der P von 29 in Fig. 5. Nro. 2. Tab. I. Feld 14 oder 12 angreifen, so kann er dies nur durch den Zug nach 21 thun.

Sein indirecter Angriff erstreckt sich auf 2, am Rande nur auf 1 Feld, ausgenommen, wenn er noch auf seinem Standpunkte steht, von wo aus er, vermöge seiner Gangfähigkeit, 4 Felder indirect bedroht.

Er kann von der Königin, dem Laufer und dem Könige abgelöset werden, und diese, bei Gleichheit der Wirkung, mit Bezug auf das nächste Feld, ablösen; auch kann er die Stelle aller vor ihm stehenden Stücke einnehmen, und wenn er schlägt, die Stelle von Stücken auf eine der Nebenreihen. So kann z. B. der P auf 52, Fig. 6. Nro. 1. Tab. I., sich an die Stelle des Ç auf 44 setzen, und wenn in Fig. 1. Nro. 2. der P auf 50, den P auf 43 schlägt, kann er den Platz des L auf 27 einnehmen.

Zum Rückzug hat er, je nachdem er steht, 2 oder 1 Feld offen, doch mit der ihm eigenen Besonderheit, dafs jeder Rückzug oder Ausweichung eines Angriffs ihn tiefer in die feindliche Stellung führt.

Sobald er über die Mitte des Bretts hinaus ist, darf er jeden feindlichen Bauer, der bei ihm vorbei gehen will, schlagen.

Vor der Königin oder einem Thurme stehend, kann er feindliche Stücke abhalten, sich auf das erste oder auch zweite Feld vor ihm (letzteres, wenn er noch auf seinem Standpunkte steht) zu setzen, da-

durch, daſs er dieses Feld selbst einnimmt. So z. B. wird der P auf 15, Fig. 1. Nro. 3. Tab. I., die D von 31 verhindern, auf 23 zu gehen, wenn er selbst darauf zieht; denn, wollte sie ihn nehmen, so würde sie vom Thurme geschlagen. Diese Eigenschaft ist auch nur dem P eigen; denn bei den Stücken, denen ihr Gang dasselbe erlaubt, Königin und Thurm, findet meist immer eine Gleichheit des Werths statt, welche das Nehmen ohne Nachtheil, und also die Besetzung des Feldes doch erlaubt.

Da der Bauer sich zu einem Stücke erster Klasse erheben kann, so nimmt sein Werth mit jedem Zug, den er thut, zu, vorzüglich wenn ihm kein P mehr gegenüber steht, indem der Gegner alsdann oft einem solchen Bauer, um ihn an Erreichung der D zu hindern, Officiere aufopfern muſs, deren Entbehrung seinen Verlust herbeiführt, oder ihm wenigstens den Sieg unmöglich macht. So z. B. muſs in Fig. 3. Nro. 3. Tab. I. die D auf 5 sich gegen den P auf 15 opfern, der auf 7 Königin wird, und dadurch die Partie, durch völlige Gleichheit der Stücke, *remis* macht.

Jeder Bauer, ausgenommen die Thurmbauern, setzt mit seinem K den feindlichen K allein *matt*, wenn nämlich der P hinter seinem K steht, und dieser in die *Opposition* rücken kann.

Laufer und Bauer *decken* sich gegenseitig, wenn sie stehn wie in Fig. 1. Nro. 3. Tab. I., d. h. der L vor dem P.

Von dem Werth der Stücke dritter Klasse.

Der *Springer* kann durch dicht neben, vor oder hinter ihm stehende Stücke nie in seinem Gange gehindert werden.

Um ein bestimmtes Feld, versteht sich von der Farbe dessen, auf dem er steht, anzugreifen, hat er, ausgenommen in den Ecken, die Wahl zwischen 2 Feldern. Um aber ein Feld von anderer als seine Farbe angreifen zu können, muſs er nach der Lage dieses Feldes wenigstens 2, höchtens 4 Züge thun. Mit höchstens 5 Zügen aber greift er jedes Feld, welches man wolle, an.

Nur die Felder kann er unmittelbar angreifen, welche gleiche Farbe mit dem, worauf er steht, haben, im Bereich seines Ganges liegen, und nicht das dritte Feld auf einer der Diagonalen von seinem Stand aus sind. Z. B. der C auf 42, Fig. 4. Nro. 2. Tab. I., kann 44 auf 27 oder 59 angreifen, 26 nur auf 36, Feld 60 aber erst im dritten Zug und 41 im zweiten Zug.

Sein indirecter Angriff bedroht eine Menge Felder, immer aber nur solche, die von anderer Farbe, als die des directen Angriffs sind.

Er kann die Stelle aller in seinem Gange stehenden Figuren einnehmen. Ablösen und abgelöst werden, kann er aber nur durch den zweiten Springer.

Da ihrer zwei sind, so können sie einander beschützen und doppelte Angriffe machen. Gegen den Angriff eines Springers kann man sich nicht *decken*. (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.)

Er setzt mit seinem König, einem L oder einem Bauer, dem feindlichen König allein *matt*.

Zum Rückzug hat er, je nachdem seine Stellung ist, 8, 6, 4 oder 2 Felder.

§. 2.

Relativer Werth der Stücke.

Aus dem im vorigen §. angegebenen allgemeinen Werth der Figuren, den sie ohne Beziehung auf besondere Fälle und Lagen besitzen, erhellt, dafs im Allgemeinen die Stücke erster Klasse wohl die wichtigsten sind, deren Anwesenheit oder Entbehrung auf Verlust und Gewinn viel Einfluſs hat. Indessen kann die Lage eines Spiels von der Art seyn, dafs nicht selten ein geringes Stück, durch seine Stellung weit mehr Werth erhält, als andere, die es im allgemeinen Werth weit übertreffen. Dies ist ein relativer Werth, auf den der Spieler beim Spiel achten muſs und ihn nicht übersehen darf, der sich aber nicht durch allgemeine Regeln, sondern nur durch einzelne Beispiele erläutern und erklären läſst, und den aufzufinden, dem Spieler überlassen bleiben muſs. So ist oft ein Bauer, zumal am Ende des Spiels, mehr werth, als ein L oder C, und diese der Erhaltung des P unbedenklich aufzuopfern, denn mit ihm kann ich, wenn er D wird, *matt* setzen, mit dem L oder C aber nie. So z. B. ist in Fig. 9. Nro. 2. Tab. II. dem ♔, wenn er seinen Bauer von 11 zur Dame bringt, ein C mehr werth als die Königin, denn nur ersterer verhilft ihm zum Gewinn des Spiels. So hat in den meisten Spielendungen das Stück, welches *matt* setzt, einen relativen Werth, dem man unbedenklich eine Menge im Allgemeinen höhern Werth besitzende Stücke opfert. Die Auffindung dieses relativen Werths characterisirt den guten voraussehenden Spieler; wie oft wird er nicht übersehen und verschwindet wieder, da man ihn im Augenblick, wo er eintrat, nicht benutzte. In den Spielendungen wird man sich von diesem Werth anschaulich überzeugen können.

Ein anderer relativer Werth besteht darin, dafs manche Spieler eine Art Stücke besser zu gebrauchen verstehen als andere, d. h. den allgemeinen Werth dieser Stücke vollkommener kennen und zu beurtheilen wissen, als den der anderen, denn nur dadurch erlangen sie die Fähigkeit dieses bessern Gebrauchs. Derjenige, bei dem dieses der Fall ist, wird immer suchen diese Stücke zu erhalten, und lieber andere aufopfern. Dagegen ist es Sache des Spielers, der beim Gegner diesen höhern relativen Werth einiger Stücke bemerkt, gerade diese vorzugsweise anzugreifen und aus dem Spiel zu bringen zu suchen, weil er ihn dann seiner Hauptstärke beraubt. So giebt es Spieler, welche die Springer oder die Bauern meisterhaft zu führen verstehen, dagegen aber die Königin oder die Thürme schlecht. Denen suche man lieber diese Figuren, als andere, wenn auch von höherm allgemeinen Werth, zu schlagen, denn da sie diese doch nicht gehörig zu leiten wissen, so wird man leicht mit ihnen fertig werden, wenn sie einmal, wie Simson, desjenigen beraubt sind was ihre Hauptkraft ausmachte.

Nothwendig ist es für jeden Spieler, sich das in diesen beiden Capiteln Gesagte vollkommen eigen zu machen, indem er, solches nur unvollkommen begriffen habend, es nie weit bringen, sondern meist, dann zu viel, dann zu wenig von seinen Stücken verlangen, oder selten die zum beabsichtigten Zweck nöthigen Kräfte, aber wohl mehr oder weniger, verwenden wird.

Drittes Kapitel.

Regeln, beim Spiel und Bewegen der Figuren zu beobachten.

§. 1.

Allgemeine Regeln, beim Spiel und Bewegen der Figuren zu beobachten.

Mit Beseitigung der besondern Lage eines jeden Spiels lassen sich aus dem, in den beiden vorigen Capiteln Gesagten folgende Grundsätze sowohl im Allgemeinen, als bei dem Bewegen der einzelnen Figuren ableiten, die man immer suchen muss in ihrer möglichsten Ausgedehntheit, soweit die Stellung des Spiels es erlaubt, in Ausübung zu bringen, von denen man nie ohne Noth abweicht, und wenn man davon hat abweichen müssen, sobald thunlich bei den abgewichenen Stücken wieder sucht in Anwendung zu bringen.

Da alle Stücke, die Thürme ausgenommen, je näher dem Rande oder den Ecken an Werth und Wirksamkeit verlieren, so muss man suchen sie in der Mitte des Bretts zu halten, in das Spiel des Gegners zu schieben und ihm dies verhindern in unser Spiel zu thun.

Um von den Stücken den gröfstmöglichsten Nutzen zu ziehen, mufs man ihnen die ausgedehnteste Wirkung geben, sie daher nie, oder wenigstens nicht länger als nöthig ist, *maskiren*. (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.)

Da alle Stücke, die Bauern ausgenommen, meist immer Wahl zwischen wenigstens 2 Felder haben, um anzugreifen oder zu vertheidigen, so mufs man sorgfältig achten, sie stets auf das Feld zu setzen, wo sie die gröfste Wirkung besitzen oder erlangen können. Wenn z. B. in Fig. 1. Nro. 4. Tab. I. die D auf 62, die P auf 10 und 16 angreifen will, mufs sie dieses nicht auf 30, 46, 44, 26, 48, 55, 58 oder 64 thun, sondern auf 14, denn hier nur ist sie sicher, einen von beiden P zu schlagen, indem der T von 3 nun nicht nach 11 gehen kann, wo er bei allen andern Zügen die P gegen die D würde *gedeckt* haben. So kann es nach der Lage vom übrigen Spiel einen grofsen Unterschied machen, ob in Fig. 2. Nro. 4. Tab. I. der T auf 58 den P von 25 auf 57 oder 26 oder wohl gar im zweiten Zug von hinten angreift; ebenfalls kann die Partie davon abhängen, ob der L von 10 das Feld 35 auf 17 oder 28 angreift. Soll in derselben Fig. C v. 45 den P auf 24 attaquiren, so kann dies auf 30 und 39 geschehen. Nun aber ist 39 das beste Feld dazu, weil von da aus, gleich im Fall es nöthig wäre, R auf 16 und P auf 12 anzugreifen sind, was von 30 aus erst im 3ten Zug möglich ist. Ebenfalls wenn der C das Feld 20 attaquiren soll, mufs er es von 30 und nicht von 35 aus thun, um den P auf 43 nicht zu maskiren. So wird der R auf 61, den C auf 55 besser auf 54 als auf 62 angreifen, indem ihm auf 54 4 Felder unzugänglich gemacht werden müssen, soll er den Angriff aufgeben, auf 62 aber nur 2 Felder. Wenn man die Spielendungen aufmerksam betrachtet, so wird man sich von der übrigens immer einleuchtenden Wichtigkeit dieser Regel noch mehr überzeugen können.

Der Vortheil, ganze Reihen zu bedrohen, ist so grofs, dafs man suchen muss, sobald die Lage des Spiels es erlaubt, zumal aber gegen Ende der Partie, wo wenig Stücke noch auf dem Brett sind, diese Stellung einzunehmen. Freilich ist es schwer, bei Officieren gleicher Art den Gegner von einer Reihe zu vertreiben, die man besetzen will, indem man dabei immer seinen eignen Officier dem Angriff des Feindes aussetzen muss, was oft nicht rathsam ist. In diesen Fall muss man suchen, wenn die Lage des Spiels es zuläfst, eine andere feindliche Figur anzugreifen, das den Gegner nöthigt, die besetzte Reihe zu verlassen, welche wir nun in Besitz nehmen. So z. B. wenn uns daran gelegen wäre, in Fig. 3 Nro. 3 Tab. I. die vom Feinde durch den T auf 36 besetzte Reihe 4 — 60, mit dem T von 56 einzunehmen, so würden wir diesen auf 48 ziehen und den C auf 43 attaquiren, den zu *decken*, T von 36 auf 35 gehen und uns nun durch den Zug T von 48 auf 44 die verlangte Reihe überlassen muss. (Versteht sich in der Voraussetzung, dafs der C ohne verloren zu gehen nicht wegziehen kann.)

Da mit den Stücken erster Classe die indirecten oder *maskirten* Angriffe gemacht werden können, so muss man sie vorzüglich dazu gebrauchen, denn dadurch werden die entscheidendsten und unerwartetesten Coups ausgeführt, zumal wenn sie durch anscheinend, darauf keinen Bezug habende Züge geschickt vorbereitet werden. Dies zeigt die Nothwendigkeit, auf den indirecten Angriff dieser Stücke immer genau acht zu haben. Es stehe z. B. eine Partie wie in Fig. 3. Nro. 4. Tab. I. so wird, wenn ⊜. nicht das zuerst genommene Stück opfern will, durch einen maskirten, indirecten Angriff auf den R seine D geschlagen oder die Partie verloren, denn es spielt:

1) ⊞. L von 51 auf 23 nimmt C. ⊜. L auf 23 nimmt L. 2) ⊞. C von 43 auf 60. ⊜. D auf 30. 3) ⊞. D auf 19 nimmt P *schach*. ⊜. R auf 2. 4) ⊞. D auf 10 *matt*.

Hier hat ⊜. augenscheinlich versäumt, wenigstens nach dem ersten Zug den indirecten Angriff der D auf 19 zu beachten und verliert dadurch das Spiel.

Hätte er indessen diese Wirkung beachtet und sich dagegen gesichert, so müsste ⊞. seinen Plan, warum er die D maskirte, verrathen sehend, diese nun einem frühern Grundsatz zufolge nicht zu lange maskirt lassen, sondern ihr wieder bald möglichst freien Spielraum verschaffen.

Da die Stücke 2ter und 3ter Classe nur in der Nähe angreifen können, so muss man suchen sie in das Spiel des Gegners einzuschieben, dagegen die seinigen aus dem unsrigen halten. Der König selbst ist von dieser Regel nicht ausgeschlossen, sobald es ohne Gefahr für ihn geschehen kann. Unsern, in das feindliche Spiel eingedrungenen Stücken mufs man aber suchen den Rückzug frei zu halten und wenn dieser gefährdet wird, lieber bei Zeiten zurück gehen. Dagegen trachtet man den in unser Spiel eingeschobenen Figuren den Rückweg abzuschneiden, um sie zu isoliren und zu schlagen.

Wenn schon diese Stücke nicht wie die der ersten Classe indirect angreifen oder vertheidigen können, so fehlt es ihnen doch nicht an Gelegenheit zu *bedeckten* oder *maskirten* Angriffen andrer Art, die vorzüglich durch sich auf den Platz andrer Stücke zu stellen bewirkt werden und worauf man also beim Angriff und bei der Vertheidigung besonders achten muss, es sei um damit zu überraschen oder nicht davon überrascht zu werden. Folgende Beispiele werden dies anschaulich machen:

Wenn man in Fig. 4. Nro. 4. Tab. I. die Stellung des C auf 48 betrachtet, so ergiebt sich, dafs, wenn er die Stelle des ihn auf 54 *maskirenden* Laufers besetzen könnte, er den R auf 39 und T auf 60 angreifen, also letztern unfehlbar schlagen würde. Um ihn nun dahin zu bringen und den Feind zu verhindern, eins von beiden Stücken zu ziehen, mufs der L den C auf 36 schlagen. Nimmt der Gegner diesen mit P von 27, dann kann C von 48 auf 54 ziehen. Schlägt der Feind den C nicht, sondern rettet den T, so kann L von 36 wegziehen und wir haben einen Officier gewonnen. In derselben Figur wird der T von 17 durch Schlagen des L auf 22 den R auf 25 *demaskiren*, und dieser, wenn P von 15 T auf 22 nimmt, nach 17 ziehen, wo alsdann immer einer der beiden Officiere auf 9 und 10 verloren ist.

Fig. 5 nimmt der C von 38 den P auf 23, *schach* dem R auf 29. Nimmt der Feind den C wieder mit P von 16, dann geht P von 54 an die Stelle des C nach 38 und schlägt alsdann sicher C auf 31, wodurch P auf 24 frei wird. Ebenfalls wird in derselben Figur der P von 41 auf 49 *schach* geben, der C von 26 alsdann die Stelle dieses P besetzen und dadurch ohnfehlbar P von 50 zur D machen.

Fig. 6 sehen wir eine sehr zweifelhafte Partie, die aber durch folgendes Spiel gewonnen wird:

1) W. L von 54 auf 36 nimmt P, *schach*, um den feindlichen R auf eine offne Reihe zu bringen. S. P von 27 auf 36 nimmt L, thut er es nicht, so nimmt W. den T auf 22. 2) W. T auf 3, *schach, demaskirt* P auf 14. S. R wie er will. 3) W. P von 14 auf 6 wird D. S. T auf 6 nimmt D. 4) W. T auf 6 nimmt T und wird nun den P von 40 zur D bringen können.

Fig. 7 zeigt ein Spiel, wo ein *bedeckter* Angriff eines P die ganze Partie entscheidet, denn:

1) W. T von 18 auf 23 nimmt L. S. P von 16 auf 23, nimmt L, thut er es nicht, so nimmt T von 40 den P von 16 und alsdann ist *matt* unvermeidlich. 2) W. P von 26 auf 18. S. R von 2 auf 3, um nicht durch T von 40 *matt* zu werden. Er verliert also T auf 9 immer, denn wenn er auch T von 9 auf 25 *schach* zieht, so geht W. R auf 34 und mufs S. dann mit R auf 3 ziehen.

Fig. 8 ist ein Spiel, wo nur ein geübtes Auge den entscheidenden *maskirten* Angriff des L von 51 entdecken wird.

1) W. C von 44 auf 27 nimmt L. S. P von 18 auf 27 nimmt C. 2) W. P von 37 auf 29. S. P von 20 auf 29 nimmt P, thäte er es nicht, so zöge W. mit den P zur D oder schlüge den feindlichen. 3) W. L von 51 auf 23 nimmt P und macht nun den von 24 zur D.

Man sieht hieraus, wie nothwendig es ist, auf alles zu achten, was im Cap. 2. vom Werth der Stücke gesagt ist, und sich die feindlichen Figuren, welche beobachtet werden müssen, immer als durch die sie *maskirende* Stücke hinwirkend zu denken, besonders wenn es vom Gegner abhängt sie zu *demaskiren*, denn wer im letzten Beispiel erst auf den L von 51 hätte achten wollen, als durch den ersten Zug er den P von 23 indirect bedrohte, würde zu spät kommen.

Man vergesse nicht, dafs jeder Officier das von ihm verlassene Feld immer noch bedroht und beobachte, was deswegen im vorigen Capitel

gesagt ist. Dadurch wird man sich oft viel unnütze Züge ersparen und die Berechnungen einfacher machen und abkürzen.

Eben so bedenke man stets beim Berechnen eines Angriffs oder einer Vertheidigung für sich oder den Gegner, in denen Stücke erster Classe gebraucht werden, dafs man deren Wirkung durch Deckung des betreffenden Feldes mit einem Bauer oder andern Stück vernichten kann.

§. 2.

Allgemeine Regeln, beim Spiel jedes Stückes zu beobachten.

Die *Königin*, als das wichtigste Stück, das (allgemein gesprochen) gegen keins von geringerm Werthe getauscht oder vertheidigt werden kann, darf nicht zu schnell ins Spiel gebracht werden. Ihre beste Stellung im Anfang des Spiels ist in der Reihe der Bauern.

Ohne Noth oder ohne Sicherheit eines zu erlangenden Vortheils mufs sie nie einem directen oder indirecten Angriff ausgesetzt werden.

Besondre Lagen ausgenommen, darf man sie nicht zur Vertheidigung gegen zwei Stücke geringern Werthes brauchen; auch nicht mit dem König, oder sie vor andere Stücke stellen.

Angenommen, es sei in Fig. 1. Nro. 1. Tab. XII uns die Erhaltung des P auf 34 oder dem Gegner die Besetzung dieses Feldes nothwendig, so ergiebt sich, dafs, wenn er C von 2 auf 17 zieht, das Feld von diesem und den L doppelt angegriffen wird, und die einfache Vertheidigung des T auf 58 nicht hinreichend ist. Wir müssen also auch die Beschützung verdoppeln, würden aber sehr schlecht spielen, wenn wir den Gegner seinen Zug thun liessen und dann D auf 42 setzten. Statt dessen bringen wir, ehe der Feind den C bewegt, den T auf 42 oder 50 und nun die D an die Stelle des T. Jetzt darf er den P nicht nehmen, was er anders unbedenklich thun würde, wenn die D vor stände. Besser ist es also, wenn kein ander Mittel da wäre als das Vorziehen der D, eine solche unnütze Vertheidigung aufzugeben und statt dessen lieber eine Gegen-Attaque zu versuchen, oder den errungenen Vortheil so theuer wie möglich dem Feinde zu verkaufen.

Besonders hüte man sich, die D auf offne Reihen vor den R zu setzen, indem sie da gar zu leicht der Gefahr blos gestellt ist, sich opfern zu müssen. Einleuchtend ist die D auf 16 in derselben Fig. verloren, durch den Zug L von 56 auf 29 *schach*, das nur durch C von 5 auf 15 zu *decken* ist, (weil, wenn R von 8 auf 7 zöge, L von 48 auf 21 *schach* giebt und die D sich gegen den L opfern mufs) und dann durch den Zug L von 48 auf 30, den die D nicht nehmen darf, ohne den R ins *schach* des T zu setzen. Sie mufs also letztern nehmen und sich gegen ihn opfern.

Selbst in den Fällen, wo sie füglich zur Vertheidigung gebraucht werden kann, mufs man doch immer erst sorgfältig untersuchen, welchen Gefahren sie ausgesetzt seyn könnte, nachdem sie wieder geschlagen hat.

Man mufs sie nicht um eines kleinen Vortheils willen zu tief in das feindliche Spiel schieben, wenn man nicht ganz sicher ist sie wieder zurück bringen zu können, weil sie sonst abgeschnitten oder eingeschlossen und uns dadurch unnütz wird, während des Gegners D frei Spiel hat.

Der, in unser Spiel dringenden feindlichen Königin setzen wir die unsrige entgegen. Sind wir im Vortheil, so ist es zweckmäfsig, D gegen D auszutauschen, um den Vortheil ungestörter benutzen zu können und der mühseligen Beobachtung eines so vielseitig wirkenden Stücks überhoben zu seyn; wohl zu verstehen indessen, dafs dieser Vortheil von der Art ist, um uns den Gewinn des Spiels zu sichern. So ist z. B. der Vortheil eines C oder L oder einiger P, wenn sonst keine günstige Umstände dazu kommen, durch Stellung oder anders, durchaus unentscheidend, weil, wenn wir nun auch dem Gegner alle Stücke abtauschen, das oder die überbleibenden uns keinesweges den *matt* verschaffen.

Die *Thürme* auf die Königin in Werth folgend, müssen demnach auch möglichst gegen alle directe und indirecte Angriffe bewahrt, und also auch nie ohne Nothwendigkeit zur Vertheidigung gegen Stücke von geringerm Werth gebraucht werden.

Sobald sich eine schickliche Gelegenheit dazu zeigt, nehme man mit den T die *offnen Reihen* (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke) in Besitz.

Man mufs suchen seine T früher als der Gegner die seinigen zu verdoppeln, d. h. auf eine Reihe zu bringen, vorzüglich auf offne Reihen. Besser also die T abtauschen, als zuzulassen, dafs der Feind die seinigen verdoppele, oder offne Reihen gewinne.

Einer unsrer T in des Feindes Spiel eingedrungen, und von dessen Thurm angegriffen, mufs vom 2ten T unterstützt, aber nicht der feindliche geschlagen werden, denn nur wenn der Gegner schlägt, bringen wir den 2ten T an die Stelle des ersten, und behaupten so die dem Feinde hinderliche Stellung.

Man sorge, dafs der Feind einen solchen eingedrungenen T nicht einschliesse, wie z. B. in Fig. 2. Nro. 1. Tab. XII., wo der T auf 15 gezogen, um einen der 2 P zu schlagen nicht beachtet hat, dafs der L von 30 nach 23 gehen, ihn da unthätig einschliessen, oder zwingen wird, sich gegen den L zu opfern.

So lange man noch nicht entschieden ist, ob und wie man *rochiren* will, müssen die T nicht ohne Noth, oder ohne sichtbaren Vortheil ihre Stelle verlassen.

Die *Läufer* sucht man heraus zu bringen, ehe die Bauern gezogen werden, welche ihnen den Weg versperren.

Man hüte sich, sie gleich anfangs zu tief in das feindliche Spiel zu bringen, da sie leicht abzuschneiden sind, wie z. B. der nach 43 gezogene L Tab. XII. Nro. 1. Fig. 2., den ich durch den P von 52 auf 38 einschliefse, und nachher durch den Zug C auf 49, nebst den ihn *deckenden* P, schlagen kann, wenn es mein Vortheil erfodert; vorausgesetzt, die Lage meines Spiels erlaube nicht ohne Nachtheil das augenblickliche Schlagen mit P von 50 oder 52.

Im Anfang der Partie mufs man suchen das Abtauschen vom L des R zu vermeiden, denn er ist wichtiger als der andere und die C, weil die Farbe des Feldes vom feindlichen R habend, er diesen, es sey im *Rochiren*, oder nach dem *Rochiren*, oder auf seinem Standpunkt, auf mancherlei Art beunruhigen kann.

Da ein P, von einem L beschützt, immer zur D gelangen kann, wenn auch ein C es zu verhindern sucht, umgekehrt aber kein P unter Schutz eines C gegen einen L die D erreichen wird, so folgt hieraus, dafs, um die P durchzuführen, es nöthig ist, die feindlichen L aus dem Spiel zu bringen, und die seinigen zu erhalten, wenn man etwas von de Gegners P zu befürchten hat. Um sich hiervon zu überzeugen, be-

trachte man Fig. 2. Nro. 1. Tab. XII. die Stellung des P auf 11. Der C, um ihm den Zug nach 3 zu wehren, mufs von 3 nach 9, 13, 18 oder 20 gehen. Alle diese Felder aber macht der auf 27 sich stellende L unzugänglich, wird den C schlagen, und so mit P auf 3 ziehen können. Betrachtet man dagegen Fig. 3. den P auf 11, so ist einleuchtend, dafs dieser nie nach 3 ziehen kann, wenn der L von 12 auf der Reihe 3—48 hin und her zieht, von welcher der C auf 9 ihn nicht zu vertreiben vermag. Wäre der L von andrer Farbe als das Feld, worauf der P zur D wird, so mufs er ihm um einen Zug früher die vorliegende Reihe bedrohen. Es hätte demnach im vorliegenden Fall der L auf 6, stehend, ehe der P von 19 auf 11 zog, die Reihe 2—56 besetzen müssen.

Dem feindlichen L des R setzen wir den L der D entgegen.

Ist uns am Ende der Partie nichts mehr übrig geblieben an Officieren als ein L, so mufs man suchen zu verhindern, dafs der Gegner seine P nicht auf Felder von der entgegengesetzten Farbe des L bringt, und daher trachten, sie zeitig auf unsrer Farbe zu stopfen.

Sind wir im Vortheil, und können angreifen, so ist es rathsam, unsre P auf die Felder der andern Farbe unsrers L zu bringen; ist man aber auf Vertheidigung beschränkt, dann halte man L und P auf gleicher Farbe. Dies leuchtet ein, wenn man die Stellung der P Fig. 3. Nro. 1. Tab. XII. auf 14 und 23 betrachtet, die nicht zur D gelangen können, so lange der feindliche L die Reihe 6—24 hält. Ständen die P aber auf der andern Farbe unsers L auf 30, also auf 22 und 31, und der L von S. auf 6 etwa, so käme ohnfehlbar einer zur D, denn ich spielte alsdann:

1) W. P von 31 auf 23. S. L von 6 auf 24 oder auf 20, um den P auf 22 von hinten anzugreifen. 2) W. P von 23 auf 15, wo alsdann unausbleiblich, S. ziehe was er wolle, einer die D erreicht.

Die *Springer* erfodern wegen ihres eigenthümlichen Ganges einer besondern Aufmerksamkeit, besonders in Partien, wo die Stücke dicht in einander stehen; man sehe also bei jedem gethanen oder zu thuenden Zuge genau nach, was die C dadurch für Wirkung bekommen können.

Man suche einen C in das Spiel des Gegners zu bringen, und wenn er auch 3 Züge darum thun mufs, vorzüglich aber auf Felder, von denen ihn kein P vertreiben kann. Ein solcher C ist dem Feinde sehr hinderlich; man sorge aber ja, dafs er nicht eingeschlossen oder gezwungen werde, sich zum Schaden unsers Spiels gegen einen Officier oder ein paar P auszutauschen, denn es ist nichts leichter, als einen C zur Uebergabe zu nöthigen, wozu oft nur ein Stück hinreicht, wie uns in Fig. 3 und 4. Nro. 1. Tab. XII. die Stellung des R und der D gegen die C auf 57, 61 und 39 beweiset.

Man vergesse nie, dafs ein C nur vom andern abgelöset werden kann, sie sich daher soviel möglich unterstützen sollen, und nicht ohne Vortheil oder Nothwendigkeit einer derselben dem Schlagen ausgesetzt werden mufs, indem dadurch der andere seiner Unterstützung und Ablösung beraubt wird.

Ein Springer mufs mit grofser Vorsicht, und nur im Nothfall zur Vertheidigung gebraucht werden, weil er nicht die Eigenschaft der andern Officiere besitzt, nach einer Veränderung der Stellung das beschützte Feld noch länger vertheidigen zu können, es also hinreichend ist, ihn von seinem Platz zu jagen, um seiner Vertheidigung ein Ende zu machen.

Da kein Stück sich gegen den C *decken* kann, so sind dessen Angriffe besonders gefährlich für den R und die D, daher vorzugsweise die C dazu gebraucht werden müssen, zumal durch in Platz Stellung für andere Stücke; man wird nicht selten dadurch eine beinah hoffnungslose Partie gänzlich herstellen können.

Ein, in unser Spiel gedrungener C mufs durchaus vertrieben, abgeschnitten oder zur Uebergabe gezwungen werden, ehe man an weitere Operationen denkt, weil dessen Anwesenheit zu gefährlich ist; dagegen müssen wir suchen, unsern ins feindliche Spiel geschobenen C darin zu erhalten, ihn unterstützen, aber auch seinen Rückzug sichern.

Die Springer werden erst dann ins Spiel gebracht, wenn die Bauern der L zwei Schritt vorgegangen sind, um diese nicht zu *maskiren;* doch leidet diese Regel manche Abweichungen.

Gegen Ende des Spiels, wenn der Gegner nur noch wenig Officiere hat, richte man seine Angriffe nicht gegen die C, sondern gegen die andern Stücke vorzugsweise, da er mit den C allein nie *matt* machen kann, sei aber um so aufmerksamer auf deren Spiel, weil sie uns sehr hindern können und der Vortheil des Feindes mit sich bringt, uns zu nöthigen, andere Officiere gegen seine C abzutauschen.

Der *König* darf nie ohne Noth oder nur bei Erwartung eines Vortheils dem Angriff ausgesetzt werden, weil jede Attaque auf ihn eine Vertheidigung nothwendig macht.

Man vergesse nicht, dafs der R nie allein zur Vertheidigung gegen 2 Stücke gebraucht werden kann, sich auch nie vor ein Stück, die Springer ausgenommen, setzen darf; denn wenn z. B. in Nro. 1. Tab. XII. Fig. 4. der R das Feld 57 gegen den Angriff des T auf 41 oder des L auf 43 *decken* soll, darf er sich nicht auf 49 oder 50 vor diese Stücke, wohl aber, angenommen diese beiden Figuren wären nicht da und der C auf 25 wolle auf 42 gehen, vor diesen auf 50 stellen. Beachtung dieser Regel, nicht sowohl beim R als bei allen Stücken, die man erhalten mufs, wird die Berechnungen abkürzen und unnütze Züge ersparen.

Wird indessen der R zur Vertheidigung gebraucht, so beachte man vorher genau was geschehen kann, im Fall der Gegner sein Stück schlagen liefse oder gegen ein geringeres tauschte.

Geräth der R in die Enge, so hüte man sich ihn durch Zuziehung andrer Stücke noch mehr einzuschliessen. Wäre der feindliche R in einer solchen Lage, dann sehe man gut nach, ob nicht etwa ein *erstickte Matt*, (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke) eine *Remise* durch beständiges *Schach* oder sonst ein Vortheil zu erwarten ist.

Man *rochire* nicht zu früh, und immer nach der Seite hin, wo die wenigste Gefahr ist; oder wenn dieses gleichgültig wäre, dahin, wo der versetzte T am meisten zu nutzen vermag. Immer aber überlege man alles wohl vorher, denn oft ist es besser, den R auf seinem Platz zu lassen. Hat der Gegner schon *rochirt*, so erwäge man genau, ob es besser sei nach derselben oder nach der entgegengesetzten Seite zu *rochiren*. Alle besonderen Fälle beseitigt, bieten sich dabei folgende allgemeine Ansichten dar:

Rochiren wir nach derselben Seite als der Feind, so wird jeder Angriff von ihm auf unsern R durch die nöthige Vertheidigung auch unsre Stücke dahin ziehen und nach abgewehrtem Angriff unsre Attaquen erleichtern, dagegen werden aber auch seine Angriffe gefährlicher, wenn es uns an Kraft fehlt, ihnen gehörig zu begegnen.

Rochiren wir nach der entgegengesetzten Seite, so sichert jeder Angriff des Feindes auf unsern R den seinigen immer mehr, weil dadurch unsre Stücke von ihm weggezogen werden, dagegen aber können wir ihn leichter abhalten auf einen Angriff zu denken, wenn wir Stücke an der Seite seines R halten, die ihm Gefahr drohen.

Die besondre Lage des Spiels muſs demnach entscheiden, welche Seite unser Vortheil erfodert zu wählen.

So lange es angeht, erhalte man sich die Fähigkeit zum *rochiren*, weil dadurch der Feind immer in Ungewiſsheit bleibt, und wir ihm durch *rochiren* zur rechten Zeit seinen ganzen Plan verderben, uns aus einer mifslichen Lage retten, überhaupt dem Spiel eine durchaus andre Wendung geben können. Erfodert demnach unser Spiel und Plan, den Gegner zu einer baldigen Entscheidung, hinsichtlich des *Rochirens*, zu zwingen, so suche man diese zu bewirken, am besten dadurch, dafs er den R ziehen muſs, denn den T dazu zu nöthigen, würde uns oft ein gefährliches Stück auf den Hals ziehen.

Da der König ein sehr kräftiges Stück ist, so muſs man ihn nicht unbenutzt lassen, sondern mit in das Spiel ziehen, sobald sich dazu Gelegenheit zeigt, es ohne Gefahr thun zu können. Am sichersten kann es geschehen, wenn die Königinnen aus dem Spiel sind.

Jemehr Stücke aus dem Spiel kommen und gegen Ende der Partie, um so wichtiger wird der R, und dessen gutes Spiel entscheidet den Sieg. Er unterstützt seine P, bringt sie zur D und muſs sich daher ihnen anschlieſsen. Mehr hierüber im Kap. von der Opposition.

Hat der Gegner Stücke, besonders Bauern, weit vorgeschoben, so suche man den eignen R damit zu *decken*, wie z. B. in Fig. 4. Nro. 1. Tab. XII., wo die Stellung des R auf 11 und 18 zwischen den feindlichen, ihn umgebenden Stücken, ihn auf mehreren Seiten schützt und er zugleich alles vertheidigt.

Die *Bauern*, als die geringsten Stücke, welche der Feind nicht ohne Nachtheil gegen Officiere abtauschen kann, lassen sich also um so besser zur Vertheidigung brauchen, um Felder zu beschützen oder um Stücke von ihrer Stelle zu jagen. Dem R zumal sind sie gefährlich, er kann sich nicht dagegen *decken* und jeder Zug bringt den P näher zur D.

Hat der Feind einen P gezogen, oder wollen wir einen ziehen, dann ist genau zu untersuchen, was dieser P aufhört oder aufhören wird zu vertheidigen, denn nur dadurch wird man den Gegner verhindern Stücke in unser Spiel zu bringen, ihm aber welche in das seinige einschieben können.

Um diesen Zweck zu erreichen und um den Stücken freien Raum zu verschaffen, muſs man suchen die P nach der Mitte des Bretts zu bringen. Kann man da zwei neben einander erhalten, desto besser. Ohne Nothwendigkeit zieht man alsdann keinen derselben, sucht aber die Zahl der Mittel-Bauern zu vermehren und vertheidigt den vordersten und hintersten sorgfältig.

Da die Bauern überhaupt, und zumal die dem Gegner gefährlichen, am besten durch andere P vertheidigt werden, so sorge man immer welche bereit zu haben, die an die Stelle der geschlagenen rücken können. Man opfere indessen der Erhaltung solcher P nicht hartnäckig alles auf, denn oft ist es vortheilhafter, sich einen P isoliren oder verdoppeln zu lassen, als eigensinnig eines noch ungewissen Vortheils wegen, dessen Vertheidigung fortzusetzen.

Hat man demnach vereinzelte oder verdoppelte Bauern, so achte man diese ja nicht für unnütz oder verloren, sondern suche allen möglichen Vortheil daraus zu ziehen, denn oft bereiten solche gut gespielt werdende P dem Feind den Untergang; es ist daher immer gut, einzelne P des Gegners zu schlagen.

Oft selbst ist es rathsam, mit Vorbedacht einen P zu vereinzeln oder zu verdoppeln, um ihn auf eine vortheilhaftere Reihe zu bringen und den Gegner zu Vertheidigungs-Zügen zu zwingen, die uns erlauben, die Offensive wieder zu ergreifen.

Zeigt sich indessen keine Gelegenheit, von einem solchen P Nutzen zu ziehen, dann suche man ihn mit anderen zu vereinigen, ohne inzwischen daraus einen Hauptzweck zu machen, wie viele Spieler thun, die den Bauern zu Liebe das übrige Spiel vernachlässigen. Um diese Vereinigung zu bewerkstelligen, suche man den Gegner zu zwingen, eins seiner Stücke dem P *en prise* zu setzen, welcher seine Reihe verändern soll, oder eins von unsern Stücken zu schlagen, welches dieser P *deckt*.

Steht unser Spiel gut, so lasse man sich nicht davon abbringen, um irgend einen bedrohten isolirten P zu schützen. Steht es aber schlecht, oder sind die D aus dem Spiel, so suche man seine P zu erhalten.

Ist ein P ohne Vertheidigung und in Gefahr eines Angriffs, so beobachte man genau, was gegen ihn auf den Feldern, wo er diesem Angriff auszuweichen sucht, unternommen werden kann, und auf welchem Feld wir ihn am vortheilhaftesten für uns schlagen lassen müssen.

Man vergesse nicht, dafs die P festgesetzt werden können, und setze selbst die des Gegners fest, um sie desto sicherer anzugreifen.

Die P suche man durch in Platz stellen wirken zu lassen, und verhindere den Feind es zu thun. Oft läfst sich dadurch die ganze Lage eines Spiels verändern.

Unsre, und die feindlichen Bauern, die frei sind, das ist, denen kein P mehr gegenüber steht, und die keinem P vorbei ziehen müssen, dürfen als die wichtigsten nie aus den Augen verloren werden; auch vergesse man nicht das Recht der P, einen, von seinen Standpunkt aus Vorbeiziehenden schlagen zu können. (Siehe Gang und Wirkung der Bauern.)

Man vergleiche die Stellung der feindlichen P mit der der unsrigen, die wir Plan haben in die D zu bringen, und untersuche, wer die meisten hat; ob sie auf derselben, der nächsten Reihe oder weiter abstehen; welche feindliche P auf den T-Reihen stehen oder dahin gebracht werden können, und endlich, wie es mit dem Felde, worauf D geholt wird, sowohl in den Folgen des 1sten als 2ten darauf folgenden Zuges, beschaffen ist, es sei dafs man die D oder einen C wähle.

Unsern Königs-Bauer müssen wir vorzüglich zu erhalten suchen, und nicht von seiner Reihe abweichen lassen, dagegen den feindlichen zu schlagen suchen, oder ihn durch Schlagenlassen von der Reihe abbringen.

Haben wir *rochirt*, so ist es gut, den P des versetzten T zu ziehen, um dem R einen Ausweg zu verschaffen.

So lange der Feind nicht *rochirt* hat, sei man vorsichtig mit dem Ziehen der T-Bauern. Gut ist es, einen oder einige P auf ihrem Standpunkt zu lassen, so lange es angeht, weil am Ende des Spiels oft der Vortheil entscheidet, mit einem P zwei oder einen Schritt ziehen zu kön-

nen. Wenn er *rochirt* hat, ist es gut, unsere, seinem R gegenüber stehenden P so weit möglich vorzuschieben, um damit den feindlichen R einzuengen, und der ihn *deckenden* P zu berauben.

Die Wichtigkeit des guten Spiels der P und deren Verbindung mit dem Spiel des R wird in dem, diesem Spiel gewidmeten Capitel noch deutlicher entwickelt werden.

Wer den Geist der hier gegebenen Regeln richtig aufgefafst hat, und sie im Spiel gehörig anwendet, der wird wohl nicht in den Fall kommen, unnütze Züge zu thun, und dadurch Tempos zu verlieren, d. h. dem Feind Zeit zu verschaffen, der ihm drohenden Gefahr zu entgehen, was er nicht würde haben thun können, wenn wir keinen unnützen Zug gethan, folglich ein oder mehrere Tempos verloren hätten. Wie wichtig dieses ist, davon wird man sich durch das Studium der Spiel-Endungen überzeugen.

Tempos gehen aber immer verloren.

1) Durch unrichtige Wahl des Feldes, worauf man eine Figur setzt. (Siehe Anfang dieses Cap.)

2) Durch Stellung eines Officiers auf ein Feld, von dem ihn ein Bauer vertreiben kann. (Siehe in diesem Cap. *Bauern.*)

3) Durch Angriff eines Stücks, das der Gegner mit Vortheil wo anders hin ziehen kann.

4) Durch unnöthiges Schlagen und Tauschen von Stücken, die andere des Gegners *demaskiren* und in Thätigkeit bringen.

5) Durch nutzloses *Schach*-bieten.

6) Durch gezwungene oder freiwillige Aenderung eines Plans, und daraus entspringende Vorbereitung zu einem andern.

7) Durch hartnäckige, zu lange Verfolgung eines unausführbaren Plans, oder eines solchen, den der Feind *entdeckt*, und ihm zweckmäfsig vorgebeugt hat, den man also doch zuletzt aufgeben mufs.

8) Durch halsstarriges Vertheidigen eines nicht absolut nothwendigen Stücks oder Feldes.

9) Durch nicht zeitig genug geschehenes Heranziehen der zur Vertheidigung oder Unterstützung nöthigen Stücke, oder deren unzweckmäfsige Placirung. (Siehe §. 2. dieses Cap. *Königin.*)

10) Durch zu spätes Zurückziehen vorgedrungener Stücke, die man nicht unterstützen kann.

Züge oder Tempos werden aber gewonnen:

1) Durch Aufopferung eines Stücks zu rechter Zeit.

2) Durch Schlagen der Stücke im gehörigen Augenblick.

3) Durch schnelles Freimachen der Stücke, lieber als einen geringen Vortheil zu benutzen, etwa einen P zu schlagen u. d.

4) Durch Eröffnnng der Schlachten, d. h. wenn das Spiel erfodert, Stücke auszutauschen, hiemit anzufangen.

5) Durch Züge, welche einen doppelten Zweck erfüllen, zugleich vertheidigen und bedrohen.

6) Durch *Rochiren* zur rechten Zeit.

Viertes Kapitel.

Spiel der Opposition oder des Königs und der Bauern.

§. 1.

Ein Bauer gegen einen oder mehrere Bauern.

Gründliche Kenntnifs dieses Spiels ist von der äussersten Wichtigkeit, um es im Schach auf eine gewisse Höhe zu bringen, so dafs man ihm nicht zu viel Studium widmen kann. Mit einiger Uebung wird ein Spieler bald vorhersehen und abwehren lernen, alles was sichtlich auf *matt*, oder der Wegnahme eines Stücks zielt; aber nur Spieler erster Stärke werden schnell auffassen und richtig berechnen können *das Resultat, was sich von den Bauern erwarten läfst, die nach einigen noch auszuführenden Veränderungen noch übrig bleiben werden.* Der Vortheil dieser nicht sowohl schweren, als wenig bekannten Berechnung ist einleuchtend; denn bemerke ich, dafs die Stellung auch nur eines meiner P mir die Oberhand verschaffen mufs, so endige ich die Partie mit Zügen, auf die der Gegner, das Resultat nicht kennend, um so williger eingeht, da sie ihm eher vortheilhaft als nachtheilig erscheinen, aber dennoch seinen Untergang herbeiführen. Steht meine Partie zweifelhaft, entdecke ich aber Rettung durch einen P, dann werfe ich das Spiel durcheinander, tausche Stücke aus, selbst mit Verlust, oder gegen P, die mir gefährlich werden können, denn ich weis, mein Gegner aber nicht, dafs hierdurch eine Stellung meiner P entstehen mufs, die sicher *Remis*, *Pat* oder gar noch *Matt* herbeiführt. Ausserdem wird man bemerken, dafs bei Partieen zwischen einander gewachsenen Spielern gemeiniglich die Officiere nach und nach verschwinden, und zuletzt der Erfolg vom R und einigen P abhängt. Wie nothwendig also, deren Spiel gründlich zu kennen, um es bei Zeiten zu berechnen und darauf Rücksicht zu nehmen, um so mehr, da man oft Spieler trifft, die es meisterhaft verstehen, und durch Austauschen der Officiere ihrem Spiel freie Bahn zu machen suchen. Wir wollen daher dieses Spiel genau durchgehen, auf eine Art, dafs es dem Lernenden, wenn er die dargestellten Lagen und Fälle wohl begriffen hat, leicht werden mufs, diese nachher auf alle besondre, selbst die verwickeltsten Stellungen anzuwenden.

Erster Fall: *Bauer gegen Bauer auf derselben Reihe, die einander nicht vorbei gegangen sind.* Fig. 1. Nro. 2. Tab. XII. P auf 19 und 51. Eine sehr einfache Stellung, und doch kann in manchen Lagen des Spiels Gewinn oder Verlust davon abhangen, wer den ersten Zug mit dem P thun mufs, und wie er gethan wird. Angenommen, wir hätten die Stellung der Partie so können herbeiführen, als sie in dieser Fig. steht, so zeigt sich, dafs, wenn wir den Gegner zwingen können, seinen R auf 22 stehend zu ziehen, das Spiel für uns gewonnen ist, es also darauf ankommt, seinen P auf 19 durch den letzten Zug festzusetzen. In dieser, und allen ähnlichen Lagen des Spiels können wir, der Zug komme an uns zuerst oder nicht, diese Lage ruhig herbeiführen, weil wir beim Ziehen des entscheidenden P immer gewinnen müssen, da-

durch, dafs der unsrige noch auf seinem Standpunkt steht, also zwei Schritt gehen kann, der feindliche aber nicht mehr; denn ist der Zug an uns, so spielt:

1) W. P von 51 auf 43. S. P von 19 auf 27.

2) W. P von 43 auf 35 und mufs S. nun seinen R ziehen, oder das Stück, worauf es nach der Lage des Spiels ankommt, ihn zu nöthigen, es zu versetzen.

Hätte aber S. den Zug und zöge P von 19 auf 27, dann spielte W. P von 51 auf 35.

Wäre die Stellung dieser P aber umgekehrt, d. h. stände der unserige auf 43 und der feindliche auf 11, so dürften wir in keinem Fall eine solche Lage des Spiels bewirken, denn Gewinn ist alsdann unmöglich, weil wir nun die P auf 21, 23 und 30 bewegen, und solche einzeln opfern müssen.

Stehen die entscheidenden P aber z. B. wie in derselben Fig. die auf 9 und 49, oder 18 und 34, dann dürfte man eine Lage des Spiels, wo diese P entscheiden, nur dann bewirken, wenn es sicher ist, dafs bei den P von 9 und 49 der Gegner zuerst, und bei denen auf 18 und 34 wir zuerst ziehen müssen. Bei letztern ist es einleuchtend, bei erstern folgt man dem Spiel des Feindes, und geht wie er entweder 1 oder 2 Schritt.

Ein ander Beispiel zeigt uns Fig. 2. Hier mögen wir den ersten Zug mit den entscheidenden P haben oder nicht, die Partie ist doch gewonnen, denn:

1) W. R auf 24.
   S. P auf 20 oder „ „ „ „ P auf 28.
2) W. R auf 23 oder P auf 44. „ P auf 36.
   S. P auf 28. „ P auf 28. „ R auf 14.
3) W. R auf 24. „ P auf 36. „ R auf 16.
   S. P auf 36.
4) W. R auf 23.
   S. R auf 44.
5) W. R auf 24.

Bei dieser Stellung des Spiels hat indessen W. noch einen andern Ausweg offen; er verlässt nemlich den P von 15 und attakirt den von 12, wo alsdann das entschiedene *Matt* von Fig. 6. Nro. 2. Tab. XI. entsteht. Ständen aber die P auf der Reihe 1 — 57, so müfste das hier gezeigte Spiel immer statt finden, weil sonst W. den P nicht zur D bringen würde.

Hat aber S. den ersten Zug und spielt:

1) S. P auf 28 oder P auf 20.
   W. R auf 24. „ P auf 36.
2) S. P auf 36. „ P auf 28.
   W. R auf 23. „ R auf 24.
3) S. P auf 44.
   W. R auf 24. und wird nun D bekommen.

Hier in diesem Fall sind zwei Wege offen, den Lauf des Spiels zu berechnen, einmal, wenn ich ausrechne, mit dem R im letzten Zug auf 24 zu kommen, wo alsdann S. den P von 12 ziehen mufs, dem ich mit dem meinigen entgegen gehe und ihn mit den letzten Zug stopfe; zum andern, wenn ich meinen R vor dem letzten Zug, den S. thun mufs, um sich zu stopfen, auf 23 bringe, denn S. mit P auf 36 gekommen, ziehe ich R von 22 oder 24 auf 23. S. mufs nun mit P auf 44

gehen, und ich ziehe R auf 22 oder 24, was den Feind nöthigt, seinen R nach 14 oder 16 zu bewegen und mir die D besorgt.

Man vergesse indessen nie das schon anderswo Erinnerte, nemlich den Geist des Gesagten aufzufassen, (und nicht an den Beispielen kleben zu bleiben) zu befolgen und sich daraus den allgemeinen Begriff zu abstrahiren, dessen Sinn aus dem oben Erklärten folgender seyn würde: *In Spielen, wo der feindliche R seinen Platz nicht verlassen darf, und auf beiden Seiten keine andere zu bewegende Stücke da sind als 2 P, muſs hauptsächlich darauf geachtet werden, wie viel Züge diese P thun können, wie sie stehen, und wer den letzten Zug mit dem seinigen thun muſs.*

Zweiter Fall: *Bauer gegen Bauer auf derselben Reihe einander vorbei gezogen.* Bei gleicher Entfernung von der D gewinnt derjenige, der den ersten Zug hat. Siehe Fig. 2. Nro: 2. Tab. XII., wo der P von 42 keine D holen kann, da W. mit P von 18 schon D ist, wenn P von 42 es erst wird, und also im folgenden Zug gleich wieder genommen wird. Eine sehr einfache Regel, deren nicht Beachten aber in der Partie Fig. 3. S. das Spiel verlieren macht; denn angenommen, S. habe den T von 35 nach 40 gezogen, um P auf 32 anzugreifen, so wird spielen:

1) W. T von 57 auf 41 *schach.*
   S. R auf 37. oder wo er will.
2) W. T von 41 auf 33 *schach.*
   S. R auf 28. oder wo er will.
3) W. T auf 40 nimmt T.
   S. P von 31 auf 40 nimmt T.
4) W. P von 32 auf 24.
   S. P von 40 auf 48.
5) W. P von 24 auf 16.
   S. P von 48 auf 56.
6) W. P von 16 auf 8 wird D, und schlägt nun P von 56, wenn er auf 64 zieht.

Hätte S. hier nicht übersehen, dafs W. den Vorzug haben werde, so würde er dieses, bis auf das Versehen nach gut dirigirte Spiel, indem seine D gleich *matt* macht, wenn W. nicht vorher den R wegbringt, nicht gemacht haben. Vielleicht dachte er: W. aus Furcht vor dem *matt* werde den R zur Seite ziehen, und dadurch ein Tempo für den P verlieren, aber dieser berechnete das Spiel zu richtig. S. mufste also ganz anders spielen, wenn er gewinnen wollte, und den P auf 32 von vorne statt von hinten angreifen.

Bei, oder noch nicht einander vorbei gegangenen P auf den Thurm-Reihen gilt dieselbe Regel, und mufs man darauf um so aufmerksamer seyn, da wegen Entfernung der P von einander leicht ein Irrthum vorfällt. Man betrachte z. B. die Stellung des Spiels Fig. 4. Nro. 2. Tab. XII.; augenscheinlich ist das Spiel von S. das bessere. Den P von 25 mufs er zur D machen, oder ein Stück dafür gewinnen, ebenfalls kann er dasselbe von einem der 2 andern P erwarten, oder wenn W. seinen P zur D gehen läfst, wird der von 25 ungehindert auch D; aber W. hat ausgerechnet, dafs, wenn er seine 2 Officiere gegen den T opfert, er durch den Vorzug D erhalten, und die feindliche schlagen wird. Demzufolge spielt er:

1) W. L auf 28 nimmt P *schach.*
   S. T auf 28 nimmt L. *schach.*

durch, dafs der unsrige noch auf seinem Standpunkt steht, also zwei Schritt gehen kann, der feindliche aber nicht mehr; denn ist der Zug an uns, so spielt:

1) W. P von 51 auf 43. S. P von 19 auf 27.
2) W. P von 43 auf 35 und mufs S. nun seinen R ziehen, oder das Stück, worauf es nach der Lage des Spiels ankommt, ihn zu nöthigen, es zu versetzen.

Hätte aber S. den Zug und zöge P von 19 auf 27, dann spielte W. P von 51 auf 35.

Wäre die Stellung dieser P aber umgekehrt, d. h. stände der unserige auf 43 und der feindliche auf 11, so dürften wir in keinem Fall eine solche Lage des Spiels bewirken, denn Gewinn ist alsdann unmöglich, weil wir nun die P auf 21, 23 und 30 bewegen, und solche einzeln opfern müssen.

Stehen die entscheidenden P aber z. B. wie in derselben Fig. die auf 9 und 49, oder 18 und 34, dann dürfte man eine Lage des Spiels, wo diese P entscheiden, nur dann bewirken, wenn es sicher ist, dafs bei den P von 9 und 49 der Gegner zuerst, und bei denen auf 18 und 34 wir zuerst ziehen müssen. Bei letztern ist es einleuchtend, bei erstern folgt man dem Spiel des Feindes, und geht wie er entweder 1 oder 2 Schritt.

Ein ander Beispiel zeigt uns Fig. 2. Hier mögen wir den ersten Zug mit den entscheidenden P haben oder nicht, die Partie ist doch gewonnen, denn:

1) W. R auf 24.
   S. P auf 20 oder „ „ „ „ P auf 28.
2) W. R auf 23 oder P auf 44. „ P auf 36.
   S. P auf 28. „ P auf 28. „ R auf 14.
3) W. R auf 24. „ P auf 36. „ R auf 16.
   S. P auf 36.
4) W. R auf 23.
   S. R auf 44.
5) W. R auf 24.

Bei dieser Stellung des Spiels hat indessen W. noch einen andern Ausweg offen; er verlässt nemlich den P von 15 und attakirt den von 12, wo alsdann das entschiedene *Matt* von Fig. 6. Nro. 2. Tab. XI. entsteht. Ständen aber die P auf der Reihe 1 — 57, so müfste das hier gezeigte Spiel immer statt finden, weil sonst W. den P nicht zur D bringen würde.

Hat aber S. den ersten Zug und spielt:

1) S. P auf 28 oder P auf 20.
   W. R auf 24. „ P auf 36.
2) S. P auf 36. „ P auf 28.
   W. R auf 23. „ R auf 24.
3) S. P auf 44.
   W. R auf 24. und wird nun D bekommen.

Hier in diesem Fall sind zwei Wege offen, den Lauf des Spiels zu berechnen, einmal, wenn ich ausrechne, mit dem R im letzten Zug auf 24 zu kommen, wo alsdann S. den P von 12 ziehen mufs, dem ich mit dem meinigen entgegen gehe und ihn mit den letzten Zug stopfe, andern, wenn ich meinen R vor dem letzten Zug, den S. thu[n] um sich zu stopfen, auf 23 bringe, denn S. mit P auf 36 [...] ziehe ich R von 22 oder 24 auf 23. S. mufs nun [...]

gehen, und ich ziehe R auf 22 oder 24 [illegible] R nach 14 oder 16 zu bewegen [illegible]

Man vergesse indessen nie [illegible] den Geist des Gesagten aufzufassen. [illegible] hen zu bleiben) zu befolgen [illegible] zu abstrahiren, dessen Sinn [illegible] würde: *In Spielen, wo der [illegible] darf, und auf beiden Seiten [illegible] sind als 2 P, muſs hauptsächlich [illegible] Züge diese P thun können, [illegible] mit dem seinigen thun muſs.*

Zweiter Fall: *Bauer gegen [illegible] der vorbei gezogen.* Bei [illegible] jenige, der den ersten Zug [illegible] der P von 42 keine D [illegible] wenn P von 42 es erst [illegible] genommen wird. Eine [illegible] in der Partie Fig. 3. S. [illegible] 6. habe den T von 35 nach 44 [illegible] so wird spielen:

1) W. T von 57 auf 41 [illegible]
   S. R auf 37. oder [illegible]
2) W. T von 41 auf 23 [illegible]
   S. R auf 28. oder [illegible]
3) W. T auf 40 nimmt T.
   S. P von 31 auf 49 nimmt T
4) W. P von 32 auf 24.
   S. P von 40 auf 42.
5) W. P von 24 auf 16.
   S. P von 42 auf 56.
6) W. P von 16 auf 8 wird D. [illegible] er auf 64 zieht.

Hätte S. hier nicht übersehen, [illegible] so würde er dieses, bis auf [illegible] dem seine D gleich *matt* macht, wenn [illegible] nicht gemacht haben. Vielleicht [illegible] werde den R zur Seite ziehen, [illegible] verlieren, aber dieser berechnete [illegible] ganz anders spielen, wenn er [illegible] vorne statt von hinten angreifen.

Bei, oder noch nicht [illegible] Thurm-Reihen gilt dieselbe [illegible] merksamer seyn, da wegen Entfernung [illegible] lerthum vorfällt. Man betrachte z. B. die Stellung des Spiels Fig. 6 Kro. 2. Tab. XII.; angenommen, es [illegible] Den P von 25 muſs [illegible] nen, ebenfalls kann [illegible] oder wenn W. seine [illegible] dort auch D; aber [illegible] den T opf [illegible] schlagen, [illegible]

2) W. C auf 28 nimmt T.
   S. R auf 28 nimmt C.
3) W. P von 40 auf 32.
   S. P von 25 auf 33.
4) W. P von 32 auf 24.
   S. P von 33 auf 41.
5) W. P von 24 auf 16.
   S. P von 41 auf 49.
6) W. P von 16 auf 8 wird D, und nimmt nun P von 49 wenn er auf 57 geht.

Hier hat S. offenbar versäumt diese Lage zu bedenken, durch welche er beim Spiel der entscheidenden P den Nachzug erhält.

Dritter Fall: *Bauer gegen Bauer auf nebenliegenden Reihen und einander nicht vorbeigezogen;* keiner von beiden wird die D erreichen, ohne sich einmal *en prise* des andern zu setzen. Derjenige nun, welcher sich zuerst *en prise* setzen muſs, wird das Spiel nicht gewinnen, in vielen Fällen aber auch nicht verlieren, weil, um selbst nicht *matt* zu werden, ihm oft die *Remise* oder das *Pat* gelassen werden muſs. Bei dieser Stellung der P ist also zuerst darauf zu sehen, ob der Gegner gezwungen ist, seinen P zuerst *en prise* zu setzen, und dann, ob es unser Vortheil erfodert, den P zu schlagen oder nicht. Folgende Beispiele werden dies anschaulich machen.

Wenn die Partie steht wie in Fig. 5. Nro. 2. Tab. XII., und W. hat den Vorzug mit dem entscheidenden P, den er von 42 auf 34 zieht, so muſs S. P von 17 auf 25 *en prise* setzen. Nimmt ihn W., dann ist das Spiel *pat*, weil S. nicht mehr ziehen kann. Hier muſs also W. dies um so weniger thun, weil er den Vorzug zur D mit den P habend, den Feind *matt* setzt, denn er zieht P von 34 auf 26, und wird D auf 2, wenn S. 49 erreicht hat. Hätten aber die entscheidenden P gestanden, W. auf 50 und S. auf 25, so würde zwar letzterer sich immer auf 33 *en prise* setzen, W. aber ihn dann nehmen müssen, und *pat* machen, weil ihn nicht schlagend, sondern nach 34 ziehend, S. D haben würde, wenn der P von W. auf 10 stände, und diesen nun durch den Zug D von 57 auf 58 *schach* schlagen, und also das Spiel gewinnen wird.

Vierter Fall: *Bauer gegen Bauer auf entfernten Reihen.* Beide werden D holen, wenn sie gleich viel Schritte zu machen haben. Siehe die Stellung der P auf 26 und 44 Fig. 6. Nro. 2. Tab. XII., denn es spielt:

1) W. P von 26 auf 18.
   S. P von 44 auf 52.
2) W. P von 18 auf 10.
   S. P von 52 auf 60 wird D.
3) W. P von 10 auf 2 wird D.

Sind indessen die Schritte ungleich, wie z. B. bei den P in derselben Fig. auf 33 und 43 und 23 und 32, so wird der am weitesten entfernte nie D holen oder behalten, denn in beiden Fällen ging das Spiel folgendermaſsen:

1) W. P von 33 auf 25	oder	1) W. P von 23 auf 15.	
S. P von 43 auf 51	„	S. P von 32 auf 40.	
2) W. P von 25 auf 17	„	2) W. P von 15 auf 7 wird D.	
S. P v. 51 a. 59 wird D		S. P von 40 auf 48.	
3) W. P von 17 auf 9	„	3) W. D von 7 auf 8.	
S. D auf 57	„	S. P von 48 auf 56.	

4) W. P von 9 auf 1 wird D 4) D auf 56 nimmt P.
S. D auf 1 nimmt D.

Hieraus folgt also die allgemeine Regel bei ähnlichen Stellungen der P: *Bei gleichvielen Schritten oder einem Schritt weniger, wird jeder P Königin. Bei einem Schritt mehr geht der P, welcher D wird, verloren. Bei zwei Schritten weniger wird nur einer der P Königin.*

Wie dieser Gang zu berechnen ist, leuchtet ein. Man stellt sich erst den Zug, den man thun will, als geschehen vor, und zählt dann die vor jedem P liegenden Felder, woraus sich die Möglichkeit der D ergiebt. Welches nun auch das Resultat sei, man spiele immer ohne weiteres Bedenken nach dieser Berechnung. Abhülfe ist nicht da, zweifeln hilft also nichts, man gewinnt oder verliert, und hält mit unnützem Nachsinnen das Spiel nur unnöthig auf.

Es ist indessen nicht genug, auszurechnen, ob man D holt oder nicht, auch das Feld, worauf der P zur D wird, mufs beobachtet und verglichen werden, um danach die richtige Wahl zu treffen, welchen P man vorzugsweise durchführen mufs. Angenommen, das Spiel stehe wie in Fig. 7. Nro. 2. Tab. XII. Beide Spieler sind gleich weit von der D entfernt, denn obgleich W. den Vor-Zug hat, so verliert er doch diesen Vortheil dadurch, dafs er erst einen der P auf 20 oder 22 nehmen mufs, um den seinigen durch zu bringen. Anscheinend ist dies gleichgültig, aber wenn man das Spiel genau betrachtet, so ergiebt sich der Unterschied, denn:

1) W. R auf 20 nimmt P	oder	R auf 22 nimmt P.	
S. P von 25 auf 33	„	„	derselbe.
2) W. P von 35 auf 27	„	„	P von 39 auf 31.
S. P von 33 auf 41	„	„	derselbe.
3) W. P von 27 auf 19	„	„	P von 31 auf 23.
S. P von 41 auf 49	„	„	derselbe.
4) W. P von 19 auf 11	„	„	P von 23 auf 15.
S. P v. 49 a. 57 wird D	„	„	derselbe *schach.*
5) W. P v. 11 a. 3 wird D *sch.*	„		R auf 14 oder 23.
S. R auf 26 und kann W., wo nicht gewinnen, doch sicher *remis* halten.	„	„	S. D auf 62 oder 63 *schach*, und wird nun durch *Schach*-bieten dazu gelangen, den P auf 35 zu schlagen, dann die D gegen P von 15, wenn er auf 7 geht, tauschen, nun P von 20 durchführen.

Welch ein Unterschied! auf eine Art ist die Partie sicher verloren, auf der andern aber wenigstens *remis*.

Ebenfalls in der Partie Fig. 8. Nro. 2. Tab. XII. Bei der Berechnung ergiebt sich, dafs W. mit dem Vor-Zug, bei Vergleichung der P auf 25 und 39 nach obiger erster Regel, beide Spieler D erhalten; dafs ferner W. die D nur durch Tausch des T gegen den L bekommen kann, der nach 45 ziehend um Feld 9 anzugreifen, nur durch den Zug T auf 27, und darauf folgendes Schlagen, wonach R von 26 auf 27 kommt, zu vernichten ist. Aber dadurch wird S., obgleich im Nach-Zug, D auf 63 bekommend, *schach* bieten, und sonach, da ihm noch ein P bleibt, leicht gewinnen können. Es mufs also ein andres Spiel aufgesucht werden, und das ist folgendes:

1) W. T auf 8 *schach.*			
S. R auf 23	oder		L auf 24.
2) W. T auf 7 *schach*	„	„	T auf 24 nimmt L *schach.*
S. R auf 22, 24 od. 32	„		R auf 24 nimmt T.

3) W. T auf 31 nimmt L „ P von 25 auf 17.
S. R auf 31 nimmt T „ P von 39 auf 47.
4) W. P von 25 auf 17 „ „ P von 17 auf 9.
S. P von 39 auf 47 „ „ P von 47 auf 55.
5) W. P von 17 auf 9 „ „ P von 9 auf 1 wird D,
S. P von 47 auf 55 „ „ P von 55 auf 63 wird D.
6) W. P v. 9 a. 1 wird D. „ D auf 8 *schach.*
S. P v. 55 a. 63 wird D. „ R auf 23, 31.
7) W. D auf 7 *schach* „ „ D auf 7 *schach.*
S. R wie er will „ „ „ R wie er will.
8) W. D auf 63 nimmt D „ „ derselbe.

Wollte S. den P von 39 nicht ziehen, sondern den von 30, so würde W., da er 2 Schritt vor ist, Zeit gewinnen, da er D hat, wenn P von 30 auf 54 anlangt, durch *Schach*-bieten und Zwingen des feindlichen R auf 62 zu gehen, seinen R heran zu ziehen und also doch immer *matt* machen.

Fünfter Fall: *Ein Bauer gegen zwei vereinigte Bauern.* Der einzelne P wird entweder geschlagen, getauscht, oder festgesetzt. So einfach dies Resultat scheint, so wird man es doch nie erlangen, wenn man nicht darauf achtet, immer den äussern P zuerst zu ziehen. Man betrachte nur z. B. die Partie in Fig. 9. Nro. 2. Tab. XII., und die Resultate des Spiels, denn es kann spielen:

1) W. P von 42 auf 34 oder P von 43 auf 35.
S. P von 10 auf 26 „ P von 10 auf 18.
2) W. P von 43 auf 35 „ P von 42 auf 34.
S. P v. 26 a. 35 nimmt P und gewinnt, da er im Vorzug D holt, *schach* giebt, und also P auf 10 schlägt, wenn dieser D wird. „ P von 18 auf 26 und wird nun von P auf 35 geschlagen.

Man versuche nun dasselbe, und gebe dem S. den ersten Zug, oder eine Stelle mehr vorwärts, immer ergiebt sich, dafs nur Ziehen des äussern P den Gewinn sichert. Nur dann würde der einzelne P einen Vortheil haben, wenn er so steht, dafs er einen der vereinigten festsetzend, dadurch den andern zwingt, sich *en prise* zu setzen, und dann früher, oder wenigstens im Nachzug, je nachdem das Spiel steht, ohne Schaden D bekommt.

Die Stellung des Spiels Fig. 10. wird dieses erläutern, hier spielt:

1) W. C auf 12 *schach.*
S. R auf 14, 13 oder 15.
2) W. C auf 18 nimmt L.
S. P von 9 auf 18 nimmt C oder P von 11 auf 18, was dasselbe Spiel macht.
3) W. P von 34 auf 26.
S. um nun P von 30 von der D abzuhalten, mufs sich auf 8 stellen, wohin ihn W. zwingt, der nun mit P auf 14 und R auf 22 stehend, S. nöthigt, P von 11 auf 19 oder 27 zu ziehen, den aber W. mit seinen P von 26 nimmt und auf 3 *matt* setzt.

Nur eine weit voraus sehende richtige Berechnung des Standes der P, und des Vor- oder Nach-Zugs konnte zu diesem Spiel führen,

und giebt einen neuen Beweis von der Nothwendigkeit, das Spiel der P gehörig zu kennen.

Sechster Fall: *Ein Bauer gegen drei.* Der einzelne P mufs immer verlieren, selbst wenn unter den 3 *verdoppelte P* sind, versteht sich bei einer Stellung, wo für beide Theile das D-holen thunlich ist, denn wenn die P ständen wie in Fig. 11. Nro. 2. Tab. XII. die punktirten, so würde freilich der einzelne immer gewinnen. Indessen giebt es dennoch Stellungen, wo der einzelne P gewinnen würde. So z. B. die Partie in Fig. 11., wo W. P von 50 auf 34 ziehet, S. also einen P *en prise* setzen mufs, dessen Schlagen an W. im Vorzug die D und *matt* verschafft. Gegen 4 P aber wird der einzelne immer verlieren.

Wenn man also mit 3 P gegen einen spielt, so habe man acht, immer einen der Flügel-P zu ziehen. Es soll z. B. in Fig. 14. Nro. 2. Tab. XII. der P von 29 durch die P auf 52, 53, 54 weggeschlagen werden, er aber nicht nöthig haben zu ziehen, so wäre das Spiel so:

1) W. P von 52 auf 44 oder P von 54 auf 46.
   S. einen andern Zug.
2) W. P von 53 auf 45 „ derselbe.
   S. einen andern Zug.
3) W. P von 44 auf 36 „ P von 46 auf 38.
   S. mufs nun einen dieser P nehmen, und wird wieder geschlagen, von P auf 45.

§. 2.

Zwei Bauern gegen zwei und mehrere.

Erster Fall: *Zwei verbundene gegen zwei vereinzelte Bauern.* Es versteht sich von selbst, dafs diese P in einer solchen Stellung gegen einander stehen müssen, dafs Nehmen oder Festsetzen statt finden kann, denn bei einer Lage wie die der punktirten P Fig. 5. Nro. 2. Tab. XII. würde es nur darauf ankommen, welche P die entscheidenden sind und zur D gelangen können, und das Spiel demnach in die Classe der P des vorigen §. fallen. Es lassen sich also folgende Stellungen denken: Fig. 12. Nro. 2. Tab. XII. die P auf 10, 12, 50 und 51, und die auf 13, 16, 54 und 55. In der ersten gewinnt man immer mit den vereinigten P, es sei mit Vor- oder Nach-Zug. Beim Vorzug spielt man den freien P so weit als es geht, hier also:

1) W. P von 51 auf 35.
   S. P von 10 auf 18 oder P von 12 auf 20.
2) W. P von 50 auf 34 „ derselbe.
   S. P von 12 auf 20 „ P von 10 auf 18.
3) W. P von 34 auf 26 „ derselbe.

S mufs nun den P von 20 *en prise* (Siehe Erklärung der Kunstausdrücke) setzen.

Beim Nachzug ist man aber sparsam mit den Zügen des, dem andern gegenüber stehenden P, denn es kann spielen:

1) S. P a. 18 od. P a. 26 od. „ P a. 20 od. P a. 28.
   W. P a. 35. „ P a. 43. „ „ P a. 35. „ P a. 43.
2) S. P a. 20. „ P a. 20 od. P a. 28. P a. 18. „ P a. 18 od. P a. 26.
   W. P a. 42. „ P a. 42. „ P a. 34. P a. 34. „ P a. 42. „ P a. 34.
3) S. P a. 26. „ P a. 28. „ „ „ „ „ „ P a. 26.
   W. P a. 26. „ P a. 34. „ „ „ „ „ „ P a. 34.

4) S. muſs nun bei allen diesen Stellungen den P von 28 oder 26 *en prise* setzen.

In der andern Stellung aber gewinnen nur die P, welche den Nachzug haben, denn es kann spielen:

1) W. P auf 46 oder P auf 38 (P auf 47. — S. P auf 32. — W. P auf 46 [P auf 38. — S. P auf 21.] — S. P auf 29.) — S. P auf 32.
2) W. P auf 30 (P auf 47. — S. P auf 21.) — S. P auf 40.
oder P auf 39 — S. P auf 29. — 2) W. P auf 31 (P auf 46. — S. P auf 24.) — S. P auf 37.
S. P auf 29.

2) W. P auf 47 (P auf 39. — S. P auf 24.)
S. P auf 32.

3) W. muſs nun in allen diesen Stellungen einen P *en prise* setzen.

Muſs aber S. zuerst ziehen, so wird, er spiele wie er wolle, W. ihn nöthigen, einen P *en prise* zu geben, was zu versuchen wir dem Lernenden überlassen.

Zweiter Fall: *Zwei verbundene gegen zwei verbundene P gegen einander über.* Diese können stehen wie in Fig. 13. Nro. 2. Tab. XII. a) die P auf 9, 10, 49 und 50. b) die P auf 19, 20, 43 und 44. c) die P auf 21, 22, 37 und 38. d) die P auf 15, 24, 55 und 56. Einleuchtend ist es gleich, daſs es nur dann möglich ist, D zu bekommen, wenn einer der P die Reihe verändert und also der Gegner gezwungen werden muſs, einen seiner P *en prise* zu setzen. Die Kunst des Spiels also bestehet darin, seine P so zu leiten, daſs man den gegenüberstehenden festsetzt, und damit den andern zugleich hindert, ohne sich *en prise* zu setzen, weiter gehen zu können. In der Stellung a) wird der den Nachzug Habende gewinnen, wenn er gerade so spielt wie sein Gegner, also.

1) S. P auf 17 oder P auf 25 (P auf 26. — W. P auf 34. — S. P auf 17. — W. P auf 41.) — W. P auf 33. 2) S. P auf 18. — W. P auf 42. —
oder P auf 18. — W. P auf 42. — 2) S. P auf 26 (P auf 17 [P auf 25. — W. P auf 33.] W. P auf 41. S. P auf 26. — W. P auf 34.) — W. P auf 34. — 3) S. P auf 17. — W. P auf 41.

2) S. P auf 25 oder P auf 18 (P auf 26. — W. P auf 34.) — W. P auf 33. 3) S. P auf 18. — W. P auf 42. — 3) S. P auf 25. — W. P auf 33.
W. P auf 42.

S. muſs nun in allen diesen Fällen einen P *en prise* setzen.

Aus dem hier Gesagten und Gezeigten erhellt genugsam, daſs bei der Stellung b) auch nur der den Nachzug Habende gewinnt, denn das Spiel von a) hat uns eine ganz ähnliche im 2ten Zug der 1sten und zweiten Spielart vorgestellt.

Bei der Stellung c) werden die P sich festsetzen, es sei 2 zu 2 oder 1 zu 1, je nachdem der den Nachzug Habende es gut findet, am Nachzug bleiben, oder nicht bleiben zu wollen.

In der Stellung d) aber werden die neben einander stehenden P immer bei Vorzug und Nachzug gewinnen. Beim Vorzug ist es einleuchtend, denn durch den Zug P von 56 auf 48 kömmt das Spiel in die

Lage der Stellung a) nach dem ersten Zug der 2ten Spielart. Beim Nachzug aber, wenn gespielt wird:

1) S. P auf 23 oder P auf 31 oder P auf 32.
   W. P auf 47. „ P auf 39. „ P auf 40:
2) S. P auf 31 oder P auf 32. „ P auf 23.
   W. P auf 39. „ P auf 40. „ P auf 47.
3) S. muſs jetzt bei allen diesen Lagen einen P *en prise* setzen.

Dritter Fall: *Zwei verbundene gegen zwei verbundene P, wovon nur einer dem andern gegenüber steht.* Siehe Fig. 14. Nro. 2. Tab. XII. die P auf 9, 10, 50 und 51. Hier wird nur der den Nachzug Habende gewinnen, wenn er dieselben Züge als der Vorspieler thut.

1) S. P auf 17 oder P auf 25 (P auf 26. — W. P auf 34. — S. P auf 17. — W. P auf 43.) W. P auf 43. W. P auf 35. — 2) S. P auf 18. — W. P auf 42. oder P auf 18 — W. P auf 42. — 2) S. P auf 26 (P auf 17 [P auf 25. — W. P auf 35.] W. P auf 43. — S. P auf 25 [P auf 26. — W. P auf 34.] W. P auf 35.) — W. P auf 34. — 3) S. P auf 17. — W. P auf 43.
2) S. P auf 25 oder P auf 18 (P auf 26. — W. P auf 34.) W. P auf 42. — 3) S. P auf 25 (P auf 26. W. P auf 34.) W. P auf 35. — W. P auf 35.
3) S. P auf 18 (P auf 33. W. P auf 27.) W. P auf 42.

S. muſs nun in allen Fällen einen P *en prise* setzen.

Zur Erläuterung betrachte man folgende Beispiele:

I) Stellung des Spiels, siehe Fig. 15. Nro. 2. Tab. XII.

Spiel:

1) W. D auf 6 *schach.*
   S. D auf 6 nimmt D.
2) W. R auf 6 nimmt D, und hat nun den Nachzug im Spiel der freien P. (Siehe 3ter Fall.)

II) Stellung des Spiels, siehe Fig. 16. Nro. 2. Tab. XII.

Spiel:

1) W. C auf 64.
   S. R auf 64 nimmt C.
2) W. R auf 54, und hat nun den Nachzug im Spiel der P. (Siehe erster Fall 2te Lage.)

Nimmt S. den C nicht, sondern geht mit R nach den P von 52, so folgt ihm W. mit R, und es bleibt *remis* durch Hin- und Herziehen des R, oder W. gewinnt, wenn S. das Spiel mit den P anfängt.

III) Stellung des Spiels, siehe Fig. 17. Nro. 2. Tab. XII.

Spiel:

1) W. P von 46 auf 38.
   S. um nicht den C zu verlieren oder P von 15 zur D zu lassen, muſs nun das Spiel der verbundenen P anfangen (zweiter Fall a).

IV) Stellung des Spiels, siehe Fig. 18. Nro. 2. Tab. XII.

Spiel:

1) W. R auf 37.
   S. muſs nun immer das Spiel der P auf 9 und 11 anfangen. (Erster Fall, erste Lage.)

Vierter Fall: *Zwei Bauern gegen drei.* Die drei werden immer gewinnen, ausgenommen, wenn sie stehen wie in Fig. 11. Nro. 2. Tab. XII., und den Nachzug haben, denn da verloren sie schon gegen einen P, wie oben gezeigt ist. §. 1. sechster Fall.

Da die Fälle zu selten sind, dafs ausser den P, welche die R festhalten, noch 6 andere frei sein sollten, so würde es zu weitläufig sein, diese so seltene Lage von 3 Bauern gegen 3 oder mehrere zu zergliedern, um so mehr, da das bis hier Gesagte hinreichen wird, auch in diesen Fällen das richtige Spiel auszumitteln.

Wenn man aufmerksam das bisher Demonstrirte betrachtet, so ergiebt sich, dafs die gegebenen Regeln und Berechnungen auf die Unbeweglichkeit der Könige basirt, und also auch nur bei dieser anwendbar sind, oder in Fällen, wo es von Interesse ist, zu wissen, was aus den Bauern werden kann: ob man sie z. B. sich selbst überlassen, und das dabei stehende Stück anderswo brauchen darf, oder im Gegentheil noch eins beibringen mufs; ob die feindlichen P so gefährlich werden können, um deswegen eine andre Attaque oder Vertheidigung aufzugeben; oder ob man sie ruhig gegen unsre P oder Officiere kann manövriren lassen u. s. w.

Bei jeder andern Lage wird man also auch ganz anders spielen, und statt das Spiel der P abzumessen und zu sparen, sie so weit als möglich vorschieben, denn sobald nur ihre Vertheidigung gehörig gesichert ist, werden sie um so gefährlicher, je näher sie der D kommen, und schaffen weit mehr Auskunftmittel dicht bei der D als 3 oder 4 Schritt zurück, auch hält man dadurch des Gegners P am besten weit von sich ab.

Auch mache man es sich zur Regel, bei Ueberlegenheit an P diese zu benutzen, und die feindlichen alle aus dem Spiel zu schaffen, man kann um so sicherer mit den übrigbleibenden wirken.

Was die Unbeweglichkeit des R betrifft, so entsteht diese:

1) Aus zu weiter Entfernung des R oder der andern Stücke, um bei Zeiten Hülfe bringen zu können. Siehe Fig. 19. Nro. 2. Tab. XII. den R auf 2, gegen C auf 20 und P auf 39.

2) Aus der Nothwendigkeit ihre Stelle zu behaupten, um einen unausbleiblichen Verlust zu verhüten. Siehe Fig. 9. Nro. 2. Tab. XII. die beiden R, und Fig. 1. Nro. 1. Tab. XIII. den T auf 4 gegen die P von 9 und 16, wenn diese nicht zu ziehen brauchen, wo der T die Reihe 1—8 nicht verlassen darf, weil sonst ein P gewifs D wird.

In diesen beiden Fällen mufs man sich hüten, dem Gegner Gelegenheit zu geben, sich durch *schach*-bieten, *en prise*-setzen eines unserer wichtigsten Stücke, oder einen andern Angriff aus seiner Verlegenheit zu ziehen, auch nicht bei seinen Berechnungen vergessen, dafs diese Unbeweglichkeiten nicht immer das Ziehen dieser Stücke unthunlich machen, und dadurch leicht der uns nöthige Vor- oder Nach-Zug verloren gehen kann.

3) Aus der Unmöglichkeit, den R oder andere Stücke zu bewegen, wenn sie eingeschlossen sind. Siehe Fig. 11. Nro. 2. Tab. XII. den R auf 8, und die D Fig. 1. Nro. 1. Tab. XII. auf 16, wenn die L auf 20, 48 und 56 nicht da wären. Hier ist in acht zu nehmen, durch unbedachtes Schlagen oder Festsetzen des letzten beweglichen Stücks vom Feind nicht *pat* oder *remis* zu machen, wenn man des Gewinnstes ohne das sicher ist.

§. 3.

Ein Bauer gegen einen Officier.

Erster Fall: *Bauer gegen einen Springer oder Laufer.* Muſs der Gegner den P immer ziehen, dann wird er genommen, kann er ihn aber stehen lassen, so wird er wohl festgesetzt, aber nicht geschlagen. Siehe Fig. 6. Nro. 2. Tab. XII. den C auf 13 und P auf 37; den L auf 22, und P auf 55, der C ziehet auf 30, schlägt oder setzt den P auf 45 fest. Der L geht nach 36 und thut dasselbe auf 63.

Zweiter Fall: *Bauer gegen D oder T* wird immer geschlagen, wo er auch stehe, da beide Stücke ihn mit dem ersten Zug gleich *en prise* bekommen können, was bei C und L der Fall nicht ist.

Dritter Fall: *Bauer gegen R.* Hier zähle man die Züge, welche der P zu thun hat, um die vorletzte Reihe zu erreichen, und die, welche der R thun muſs, um auf derselben Reihe neben dem P zu kommen. Muſs der P mehr, oder nur eben so viel Züge als der R thun, dann wird er nicht D. Die Regel wäre also: *gleichviel Schritte, keine Königin.* Hierbei ist es gleichgültig, wer den Vorzug hat. Ist dieser am R, dann kann er selbst einen Schritt weiter zurück stehen (versteht sich, daſs der D-werdende P als solche nicht *gedeckt* ist.) Man sehe demnach die Stellung des R in Fig. 19. Nro. 2. Tab. XII. Er wird beim Vorzug immer auf 50 kommen, wenn der P von 25 auf 49 angelangt ist. Hätte dieser aber den Vorzug, dann müſste R auf 29, 37, 45, 53 oder 61 stehen. Auf 27 oder 28 ist der P schon eingeholt, ehe er noch die vorletzte Reihe erreicht. Steht inzwischen der R mit dem Nachzug hinter dem P, wo es auch sei, dann ist alles Berechnen überflüssig, der P wird D.

Hierbei ist indessen zu beachten, daſs diese Regel nur dann gültig ist, wenn der R den kürzesten Weg nehmen kann; hindern ihn eigne oder feindliche Stücke daran, so ist der P gerettet. Man betrachte nur in derselben Fig. R auf 2 und P auf 39. Wohl würde R bei Zeiten 14 erreichen, wenn der C auf 20 (den man sich als *gedeckt* denken muſs) es nicht hinderte. Ebenfalls sehen wir in der Partie Fig. 20. Nro. 2. Tab. XII. den L auf 29, den R auf 34 aufhalten, um bei Zeiten den P auf 45 einzuholen, und die Partie wäre verloren, wenn der aufmerksame Spieler nicht durch den Zug P von 19 auf 11 ein Mittel sähe, *remis* zu machen.

§. 4.

Zwei Bauern gegen einen Officier.

Erster Fall. *Zwei vereinigte Bauern gegen einen Springer.* Hier ergiebt sich, daſs, um den P das D-Holen zu wehren, sie festgesetzt, oder geschlagen werden müssen (vorausgesetzt, der Gegner kann nichts als die P ziehen). Ersteres ist unmöglich, also muſs genommen werden, und zwar so, daſs der nicht geschlagene P mittlerweile nicht entwischen kann. In der Stellung der P auf 9 und 10, Fig. 21. Nro. 2. Tab. XII. ergiebt sich, daſs der C v. 20, er stehe wo er wolle, die D nicht zu wehren vermag, er muſs die P also hindern, so weit zu kommen. Allein ständen sie auch eine Reihe weiter zurück, wie die P auf 21 und 22, so zeigt sich ebenfalls, daſs der C ihnen die D nicht nehmen kann, man stelle ihn wie man will; also auch bis hieher darf der C sie nicht

kommen lassen. Stehen sie aber wie P auf 27 und 26, dann kann der C sie abhalten, wenn er entweder beide P oder eins der Felder vor diesen, oder einen P und eins dieser Felder, oder beide Vorfelder Zug auf Zug anzugreifen vermag. Er wird demnach auf 58 stehend, auf 41, 35, 51 oder 52, 35, 50 herumgehen, je nachdem der Feind spielt, denn es ziehe:

1) S. P auf 34 oder „ „ „ P auf 35.
   W. C auf 52. „ „ „ „ C auf 41.
2) S. P auf 42 oder P auf 35. P auf 43 oder P auf 34.
   W. C auf 35. „ C auf 35. C auf 51. „ C auf 35.
3) S. P auf 50. „ P auf 42. P auf 34. „ P auf 42.
   W. C auf 50. „ C auf 50. C auf 34. „ C auf 50.
4) S. P auf 35. „ „ „ „ P anf 51.
   W. C auf 35. „ „ „ „ C auf 51.

Hat W. noch einen freien Zug, so kann er in der 2ten und 4ten Spielart statt C auf 50 ziehen:

W. C auf 41.
S. P auf 50.
W. den freien Zug, und alsdann C auf 58 schlägt P.

Hat W. den Vorzug, dann spielt er:

1) W. C auf 41.
   S. P von 26 auf 34 oder P von 27 auf 35.
2) W. C auf 35. „ „ „ C auf 26 nimmt P.
   S. P von 34 auf 42. „ P von 35 auf 43.
3) W. C auf 50. „ „ „ C auf 43 nimmt P.
   S. P von 27 auf 35.
4) W. C auf 35 nimmt P.
   S. P von 42 auf 50.
5) W. C auf 50 nimmt P.

Der C wird demnach immer die P abhalten, wenn er von dem Felde, worauf er steht, in einem Zug dahin kommen kann, von wo er eins der oben genannten Felder angreift.

Ständen die P eine Reihe mehr vor wie die auf 37 und 38, so wird der C sie ebenfalls abhalten, wenn seine Stellung so ist, dafs er einen der benannten Posten angreift, und den Vorzug hat etwa auf 56; denn nun spielt er:

1) W. C auf 39.
   S. P auf 46 oder P auf 45.
2) W. C auf 45. „ C auf 56.
   S. P auf 54. „ P auf 53 oder P auf 46.
3) W. C auf 62. „ C auf 46, „ C auf 46.
   S. P auf 45. „ R auf 61. „ P auf 53.
4) W. C auf 45. „ C auf 61. „ C auf 61.
   S. P auf 62. „ P auf 46.
5) W. C auf 62. „ C auf 46.

Die P müssen dagegen immer zusammen gehalten werden, und so ziehen, dafs der C oben benannte Angriffe nicht thun kann. Hat man sie bis auf 2 Schritt von der D bringen können, dann ist ihnen der Sieg gewifs.

Es wird nunmehr jedem leicht fallen, nach diesen allgemeinen Regeln sich Stellungen zu suchen, in denen dann der C, dann die P gewinnen müssen.

Zweiter Fall: *Zwei einzelne Bauern gegen einen Springer.* Sind die P mehrere Reihen von einander entfernt, und nicht zu weit von der D, so wird immer einer durchkommen, ausgenommen bei Stellungen wie in Fig. 22. Nro. 2. Tab. XII. die P auf 25, 29 und C auf 27, mit dem Nachzug für letztern, oder in Fig. 23. die beiden C mit Nachzug gegen die P auf 33, 28, 21, 32. Wären die P nur eine Reihe von einander entfernt, wie in Fig. 22. die P auf 41 und 43, dann wird der C sie gemächlich aufhalten, sobald er sich mit Nachzug zwischen beiden befindet, und bei weiterrm Zurückstehen der P in allen Fällen.

Dritter Fall: *Zwei vereinigte Bauern gegen einen Laufer.* Dicht bei, oder auch 2 Schritt von der D, wie die P auf 52 und 53, oder 47 und 48 gegen den L auf 38 (hier mit dem Nachzug) Fig. 22. Nro. 2. Tab. XII., wird immer ein P die D holen, mehr zurück nimmt der L sie fast in allen Fällen. So z. B. werden die auf 37 und 44 stehenden weit vorgeschobenen P Fig. 23. Nro. 2. Tab. XIII., doch nur dann D holen, wenn der L auf 32, 39, 48, 58, 60 oder 62 stehet. Von jedem andern Felde aber verhindert er es. Um dies gut zu begreifen, beobachte man, dafs 35 das Verlust-Feld für die P ist, dafs also der L von allen Stellen, von wo aus er dieses Feld erlangen, oder in der Richtung von 17 — 62 bestreichen kann, gewinnen mufs, (so wie natürlich auch, wenn er den P von 37 gleich schlagen kann,) weil nichts ihn dann hindert, 60 zu erreichen oder zu bedrohen, wenn P von 44 vorgeht, wo sich ihm alsdann beide P auf 60 und 53 *en prise* stellen müssen. Bei einen schwarzen L wäre Feld 38, oder besser die Reihe 24 — 59 die Verlust- Reihe, und diese kann er von allen Feldern aus, die Ecken 8 und 57 ausgenommen, erreichen. Ständen die P aber auf 36 und 37, dann können beide L, von allen Feldern aus, ihre Verlust- Reihe erlangen.

Vierter Fall: *Zwei einzelne Bauern gegen einen Laufer.* Die Stellung entscheidet, wer den Vortheil erhält. Siehe Fig, 24. Nro. 2. Tab. XII., den L auf 19, mit P auf 10 und 12, L auf 38, mit P auf 24 und 29, (die P im Vorzug) L auf 42, mit P auf 41 und 27, und L auf 47, mit P auf 32 und 53. (mit Vor- oder Nachzug).

Fünfter Fall: *Zwei vereinigte oder einzelne Bauern gegen einen T oder die D.* Man sehe Fig. 1. Nro. 1. Tab. XIII., den T auf 25 gegen die P auf 49 und 50. Vor- oder Nachzug, einer wird sicher D. Beim T auf 27, und den P auf 43 und 44 wird beim Vorzug ein P gewifs D, denn es spielt:

1) ⊜. P von 43 auf 51.
   ⊠. T auf 43.
2) ⊜. P von 44 auf 52.

Stände aber statt des T die D in den erwähnten Stellungen, dann würden die P nicht zur D kommen können.

Bei dem T auf 4 gegen P auf 9 und 16 wird keiner D, so wenig wie einer der P von 23 und 30 gegen T auf 39, es sei mit Vor- oder Nachzug, denn es spielt in beiden Fällen:

1) ⊠. T von 39 auf 31.
   ⊜. P von 30 auf 22 oder P von 23 auf 15.
2) ⊠. T auf 23 nimmt P „ T auf 15 nimmt P.
   ⊜. P von 22 auf 14. „ P von 30 auf 22.
3) ⊠. T von 28 auf 22. „ T von 15 auf 14.

od. 1) ⊜. P von 30 auf 22 oder P von 23 auf 15.
⊛. T auf 23 nimmt P. „ T auf 15 nimmt P.
2) ⊜. P von 22 auf 14. „ P von 30 auf 22.
⊛. T von 23 auf 22. „ T von 15 auf 14.

Sechster Fall: *Zwei verbundene oder vereinigte Bauern gegen den R.* Kann der R den vordersten P einholen, ehe dieser D wird, dann schlägt der R beide, oder hält sie wenigstens von der D zurück, ist aber dann auch durch die P auf die beiden Felder vor ihnen gebunden. Man betrachte in Fig. 1. Nro. 1. Tab. XIII. den R auf 58 (mit dem Vorzug) gegen die P auf 29 und 38; er wird letztern einholen ehe dieser D wird, also beide schlagen. Dagegen in Fig. 2. Nro. 1. Tab. XIII., wenn ⊛. R auf 51 steht, gegen die P von 41 und 34, dann zieht:

1) ⊜. P von 41 auf 49.
⊛. R auf 50.
2) ⊜. P von 34 auf 42, und darf ⊛. diesen P nicht nehmen, weil sonst der andre D wird, er mufs also mit R auf 57 und 50 hin und her ziehen, um die P aufzuhalten.

Als Regel wollen wir hier bemerken, dafs, wenn es in unsrer Macht steht, die P nah an D, oder früher aufzuhalten, letzteres immer vorzuziehen ist, weil man dann Meister bleibt, wenn der Gegner eine Blöfse giebt, diese durch Verlassen der Vertheidigung gegen die P zu benutzen, was nicht thunlich ist, sobald diese nah bei der D sind.

Es stehe z. B. eine Partie wie in Fig. 3. Nro. 1. Tab. XIII., und ⊜. soll den R von 30 nach 31 statt nach 21 gezogen haben, so kann ⊛. den P von 36 zur D bringen durch Hülfe des R, denn er spielt:

1) ⊛. P auf 28.
⊜. R auf 30 oder 23.
2) ⊛. P auf 21.
⊜. R auf 22.
3) ⊛. R auf 27.
⊜. R auf 13 oder P auf 41. — 4) ⊛. R auf 20. — ⊜. P auf 49. — 5) ⊛. P auf 13. — ⊜. P auf 57 D (R auf
4) ⊛. R auf 19. 14. — ⊛. R auf 12. — ⊜. P auf 57 D. — ⊛. P auf 5 D *sch.*). 6) ⊛. P auf 5 D.
⊜. R auf 4 oder P auf 41. — 5) ⊛. P auf 20 *sch.* (R auf 11. — ⊜. P auf 49. — ⊛. P auf 20 *sch.* — ⊜. R auf 21. — ⊛. P auf 12. — ⊜. P auf 57 D. ⊛. P auf 4 D). ⊜. R auf 21. — 6) ⊛. P
5) ⊛. P auf 20. auf 12. ⊜. R auf 13 (P auf 49. — ⊛. P auf 4 D. — ⊜. P auf 57 D). 7) ⊛. R auf 11. — ⊜. P auf 49. — 8) ⊛. P auf 4 D *sch.* —
⊜. P auf 41 oder R auf 5 (R auf 3. — ⊛. P auf 13 und 5 D). 6) ⊛. R auf 11. — ⊜. P auf 41. — 7) ⊛. P auf 12 *sch.* — ⊜. R auf 13. — 8) ⊛. P auf 4
6) ⊛. P a. 13 *sch.* D *sch.* — ⊜. R auf 21. — 9) ⊛. D auf 20 *sch.* — ⊜. R wo will. 10) ⊛. D auf 41.
⊜. R auf 5 oder R auf 3. — 7) ⊛. P auf 12 *sch.* — ⊜. R auf 2. — 8) ⊛. P auf 4 D. — ⊜. R auf 9. — 9) ⊛. D auf 18 *sch.* — ⊜. R auf 1. — 10) ⊛. D auf 10 *matt.*
7) ⊛. R auf 11.
⊜. P auf 49. — 8) ⊛. P auf 12 *sch.* — ⊜. R auf 13. — 9) ⊛. P auf 4 D *sch.*

Stand es nun in der Wahl von W., die P von S. auf 34 oder auf 42 oder 50 fest zu setzen, so ergiebt sich, wie fehlerhaft letzteres gewesen wäre, da er dann auf keinen Fall vom Fehler des Gegners hätte Gebrauch machen, dieser ihn aber immer wieder verbessern können.

Siebenter Fall: *Zwei einzelne Bauern gegen den R.* Dieser wird sie beide nehmen, wenn ihre Stellung so ist, dafs der eine nicht entwischen kann, während der andre geschlagen wird. Man sehe die Stellung der P auf 27 und 47, Fig. 2. Nro. 1. Tab. XIII. Nur von den bezeichneten Plätzen wird der R sie beide schlagen können, nach der Regel im 3ten Fall §. 3 gegeben. Derselben Regel zufolge, sind auch die beiden Felder 9 und 13 ausgeschlossen, denn wiewohl nicht weiter als die andern von den P auf 27, so kann der R von da aus, nicht wie von allen übrigen, in einem Zug diesen P angreifen, da er ihm den Zug von 9 nach 18 oder von 13 nach 20 wehrt.

Hat man nun ausser den P noch ein zum Spielen freies Stück, so wird nicht allein keiner dieser P genommen, sondern wenn das Stück herbei gebracht werden kann, einer D werden. Siehe z. B. die Partie in Fig. 4. Nro. 1. Tab. XIII. Hier spielt:

1) W. P von 38 auf 30.
   S. R auf 24; nähme er P auf 40, so ging der von 30 nach D.
2) W. R von 47 auf 42 um ihn heran zu bringen.
   S. R auf 15, um den P von 30 als den gefährlichsten anzugreifen.
3) W. P von 40 auf 32, um das Spiel der vorigen Reihe herbeizuführen.
   S. R auf 22, um P auf 30 zu schlagen.
4) W. P von 32 auf 24, um das Nehmen von P auf 30 zu hindern.
   S. R auf 14, um P auf 24 aufzuhalten.
5) W. R auf 35, um näher zu rücken.
   S. R auf 6, um W. zu verleiten P von 24 zu ziehen, da das versuchte Spiel nichts half.
6) W. P von 30 auf 22, um das Spiel der vorigen Reihen zu machen.
   S. R auf 14 oder auf 7.
7) W. P v. 24 a. 16. „ R auf 28 und bringt nun sicher einen P zur D.
   S. kann nun die D nicht hindern.

Hieraus folgt die Regel: *Wird ein P angegriffen, dann mufs man den andern vorschieben, um den Angriff abzuwehren, hierauf die P wieder gleich bringen, und wenn keiner angegriffen wird, diesen Zeitpunkt benutzen, das freie Stück heran zu ziehen.*

§. 5.

Drei Bauern gegen einen Officier.

Erster Fall: *Drei Bauern gegen einen C oder L.* Der Officier mufs suchen einen zu schlagen, wo alsdann das Spiel des vorigen §. eintritt. Sind die P aber bis 3 Schritt von der D gekommen, so wird einer D holen. Nur mufs alsdann der angegriffene, oder einer von beiden angegriffenen gezogen werden. Die P können übrigens verbunden oder einzeln sein. Erläuterung durch Beispiele wäre überflüssig, denn bei der Aufstellung wird das Spiel jedem gleich einleuchten, der das schon Gesagte begriffen hat.

Zweiter Fall: *Drei Bauern gegen einen T vereinigt.* Nur mufs man hier den angegriffenen P nehmen lassen, und einen der andern vorschieben (wenn der attaquirte ein Flügel-P ist), weil sonst das Vereinzeln der P ihren Verlust nach sich zieht. Siehe Fig. 5. Nro. 1. Tab. XIII., wo W. den P auf 27 im Stiche läfst, und den von 28 zieht. Zöge er erstern, so schlüge T von 29 P auf 26, ging dann nach 2, und würde P von 25 und 19 auf der letzten Reihe nach einander nehmen. Drei einzelne P können daher nicht D holen, wenn sie nicht bis auf 2 Schritt von der D gelangt sind.

Dritter Fall: *Drei Bauern gegen die D.* Können nur dann D holen, wenn sie alle, oder wenigstens 2 bis auf einen Schritt von der D gelangt sind, und müssen immer wenigstens 2 verbunden oder vereinigt sein mit dem Vorzug. Man sehe Fig. 5. Nro. 2. Tab. XII. die P auf 49, 42, 36 und D auf 60, oder wo man diese sonst hinstellen will. Die P auf 15, 22, 24 werden die D nicht holen, denn D auf 23 schlägt sie alle einzeln. Drei einzelne P aber werden nie D, auch wenn sie alle 3 auf dem vorletzten Feld ständen, sobald nur die feindliche D auf die Randreihe gelangen kann.

Vierter Fall: *Drei Bauern gegen den R* werden bei gutem Spiel wohl meistens gewinnen, es wäre denn, dafs man sie in die Lagen von Fig. 6. Nro. 1. Tab. XIII. gebracht hätte, und doch gewinnen sie darin, wenn sie so nah an D stehen als die P von 11, 13 und 20. Um nun das richtige Spiel zu finden, bemerke man, dafs die Flügel-P in derselben Lage sind, als im vorigen §. die einzelnen P im 7ten Fall; der Mittel-P also die Stelle des daselbst beweglichen R versieht, um, wo es nöthig ist, durch ihn den Nachzug zu gewinnen. Was den R betrifft, so halte man ihn stets in der Nähe der P, um, wenn sich die Gelegenheit anbietet, bei Zeiten die Stellung dicht vor dem Mittel-P zu erhalten mit dem Nachzug, wo alsdann diese sich einzeln opfern müssen, wie die Fig. 6. zeigt. Um sich nun einen anschaulichen Begriff vom richtigen Spiel der P und des R zu machen, betrachte man Fig. 7. Nro. 1. Tab. XIII. die beiden Stellungen der R und der ihnen gegenüber stehenden P, wo in der einen R den Vorzug, und in der andern den Nachzug hat. Die P sind in der 1sten Stellung einen Schritt vor gesetzt, um das Vorrecht des Ganges vom Standpunkt aus nicht benutzen zu können. Es spielt nun:

1) S. R auf 18.
   W. P auf 33 oder P auf 35 oder P auf 34.
2) S. R auf 25. „ R auf 27. „ R auf 26.
   W. P auf 35. „ P auf 33.
3) S. R auf 34, „ R auf 34.

Alles Stellungen von Fig. 6, und wird daher kein P zur D gelangen. Hätte W. den Vorzug, und spielte:

1) W. P auf 34 oder P auf 33 (P auf 35. — S. R auf 27. — W. P auf 33. — S. R auf 34). S. R auf 25. — W. P auf 35. S. R auf 34 Stellungen von Fig. 6.
   S. R auf 17 oder R auf 19 (R auf 33, 35. — W. P auf 35 oder 33, der nun ungehindert zur D geht) giebt dasselbe Spiel am andern Flügel.
2) W. P auf 33 oder P auf 35. — S. R auf 18. — 3) W. P auf 27 (P auf 33. — S. R auf 10, und wird nun immer eine der Stellungen von Fig. 6. erhalten). S. R auf 26. — 4) W. P auf 33. —
   S. R auf 18.

S. R auf 19, — 5) W. P auf 25. — S. R auf 26, Stellung von Fig. 6. Wollte W. im 3ten Zug dieser Variante statt P auf 27 ziehen, P auf 26. — S. R auf 25. — W. P auf 33. — S. R auf 18. Stellung von Fig. 6.

3) W. P auf 25 oder P auf 26 (P auf 35. S. R auf 10 giebt in allen Fällen eine Stellung von Fig. 6.) S. R auf 25.

S. R auf 26. 4) W. P anf 35. — S. R auf 18. Stellung von Fig. 6.

4) W. P auf 35. — S. R auf 17. — 5) W. P auf 27. — S. R auf 26. Stellung von Fig. 6.

Auch hier kann also kein P zur D gelangen.

Wenn aber S. andere Züge thut, so lassen sich die P mit Beobachtung der oben angegebenen Regel so spielen, dafs einer zur D gelangt. Wäre z. B. W. mit dem Nachzug bis in die Stellung der punktirten Stücke auf Fig. 12. Nro. 2. Tab. XIII. gekommen, so gewönne er immer, denn es mufs spielen:

1) S. R auf 1	oder	„	„	„	„	„	R auf 2.
W. P auf 18.	„	„	„	„	„	„	P auf 18.
2) S. R auf 2.	„	„	„	„	„	„	R auf 1, 3.
W. P auf 10.	„	„	„	„	„	„	P auf 19.
3) S. R auf 9, 11.	„	„	„	„	„	„	R auf 2.
W. P auf 2 D.	„	„	„	„	„	„	P auf 10.
4) S. R auf 2.	„	„	„	„	„	„	R auf 9, 11.
W. P auf 19.	„	„	„	„	„	„	P auf 11 oder 9.
5) S. R auf 1, 9	oder	R auf 3, 11.	„	was will.			
W. P auf 11.	„	P auf 9.	„	P auf 3 oder 1 D.			
6) S. was will.	„	was will.					
W. P auf 3 D.	„	P auf 1 D.					

Hieraus zeigt sich, dafs, wenn der R sich mit dem Nachzug dicht vor einem vorgeschobenen Flügel-P stellen kann, wenn die beiden andern einen Schritt zurück neben einander stehen, es alsdann für die P unmöglich ist, D zu holen. Da nun der R, wie oben gezeigt, eine Menge Züge thun kann, so folgt daraus, dafs das Spiel der P grofse Aufmerksamkeit erfodert, und bei dem geringsten Versehen leicht zu verlieren ist.

Betrachten wir nun die andere Stellung, so wollen wir sehen, ob der Vortheil des Standpunkts die P durchführt, denn es spielt:

1) S. P a. 23 od. P a. 22 *sch.* (P a. 24 giebt dasselbe Spiel nur am andern Flügel). W. R a. 30. — 2) S. P a. 32 (P a. 24. — W. R a. 23. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 38. — 3) S. P a. 40. — W. R a. 39. — 4) S. P a, 31. — W. R a. 48. — 5) S. P a. 30. — W. R a. 56. — 6) S. P a. 39 (P a. 38. — W. R a. 55. — S. P a. 39. — W. R a. 63. Stellung des 7ten Zugs). W. R a. 55. — W. R a. 40. 7) S. P a. 48 *sch.* (P a. 47 [P a. 38. — W. R a. 63. Stellung des 7ten Zugs.] W. R a. 46. — S. P a. 38. — W. R a. 55. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 47. — 8) S. P a. 38 *sch.* — W. R a 56. — 9) S. P a. 46. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.

od. P a. 31. *sch.* — W. R a. 47. — 4) S. P a. 40 *sch.* (P a. 39 [P a. 30. — W. R a. 55. Stellung gleich der des 7ten Zugs]. W. R a. 40. — S. P a. 30. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 39. — 5) S. P a. 30 *sch.* — W. R a. 48. — 6) S. P a. 38. — W. R a. 39. Stellung von Fig. 6.

od. P a. 23. — W. R a. 46. — 4) S. P a. 31 (P a. 30 [P a. 40. — W. R a. 39. Stellung des dritten Zugs dieser Variante.] W. R a. 47. — S. P a. 31. — W. R a. 55. Stellung gleich der des 7ten Zugs.) W. R a. 47. — 5) S. P a. 40 (P a. 30 [P a. 30. — W. R a. 55. Stellung gleich der des 7ten Zugs). W. R a. 48. — S. P a. 30. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 39. — 6) S. P a. 30 *sch.* — W. R a. 48. — 7) S. P a. 38. — W. R a. 39. Stellung von Fig. 6.

2) S. P a. 30 od. P a. 32. W. R a. 48. — 3) S. P a. 31 (P a. 30. — W. W. R a. 48. R a. 47. — S. P a. 31. — W. R a. 55. Stell. gleich der v. Zug 7.) [P a. 22. W. R a. 40. — S. P a. 30. — W. R a. 31. Stell. v. Fig. 6.] W. R a. 47. 4) S. P a. 40. — W. R a. 39. — 5) S. P a. 22 (P a. 30. — W. R a. 48. Stellung des 5ten Zugs der 2ten Veränderung von der ersten Variante). W. R a. 48. Stellung des 4ten Zugs der 1sten Variante.

od. P a. 39 (P a. 30. — W. R a. 55. Stell. gleich der des 7ten Zugs). W. R a. 40. — 5) S. P a. 22 (P a. 30. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.) — W. R a 47. — 6) S. P a. 30. — W. R a. 55. — 7) S. P a. 38 od. P a. 40. — W. R a. 54 od. 56. Stellung des 7ten Zugs der ersten Veränderung vom 4ten Zug in der 2ten Variante des 3ten Zugs.

od. P a. 22. W. R a. 48. — 5) S. P a. 40 (P a. 39 *sch.* [P a. 30. — W. R a. 55. Stell. gleich der v. Zug 7]. W. R a. 40. — S. P a 30. — W. R a 47. Stell. v. Fig. 6.) W. R a. 39. — 6) S. P a. 30. — W. R a. 48. — 7) S. P a. 38. — W. R a. 39. Stellung von Fig. 6.

od. P auf 22 (P auf 24 giebt dasselbe Spiel auf der andern Seite). — W. R a. 39. — 3) S. P a. 30 *sch.* (P a. 31 [P a. 24 od. 32. — W. R a. 47 od. 40. Stellungen gleich der des 7ten Zugs und der des 8ten Zugs von der Variante des 7ten Zugs]. W. R a. 32. — S. P a. 24. — W. R a. 39. Stellung von Fig. 6.) — W. R a. 38. — 4) S. P a. 24 (P a. 32. — — W. R a. 31. Stellung von Fig. 6.) — W. R a. 46. Stellung gleich der des 5ten Zugs.

3) S. P a. 38 od. P a. 24 (P a. 32. — W. R a. 47. — S. P a. 31. — W. R a. 55. Stellung gleich der von Zug 7.) W. R a. 40. — 4) S. P a. 31 *schach.*

W. R a. 39. (P a. 38 [P a. 32. — W. R a. 31. Stell. v. Fig. 6.] W. R a. 39. — S. P a. 31. — W. R a. 46. — S. P a. 32. — W. R a. 54. Stellung des 5ten Zugs). W. R a. 48. — 5) S. P a. 39 *sch.* (P a. 39 od. 32. — W. R a. 39 od. 55. Stellung des 4ten Zugs der vorhergehenden Veränderung oder gleich der des 7ten Zugs). W. R a. 40. — 6) S. P a. 32. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.)

4) S. P a. 31. W. P a. 46. od. P a. 31. — W. R a. 47. — 4) S. P a. 24 (P a. 32. — W. R a. 55. Stell. gleich der des 7ten Zugs). W. R a. 48. — 5) S. P a. 38 (P a. 39 [P a. 32. — W. R a. 55. Stell. gleich d. des 7ten Zugs]. W. R a. 40. — S. P a. 32. — W. R a. 47. Stell. v. Fig. 6.) W. R a. 39. — 6) S. P a. 32. — W. R a. 46. — 7) S. P a. 40. — W. R a. 39. Stellung der Fig. 6. od. P a. 39 (P a. 38. — W. R a. 39. — S. P a. 24. — W. R a. 46. — S. P a. 32. — W. R a. 54. Stellung des 5ten Zugs) W. R a. 38. — 5) S. P a. 24 (P a. 32. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 47. — 6) S. P a. 32. — W. R a. 55. — 7) S. P a. 38 od. 40. — W. R a. 54 od. 56. — 8) S. P a. 46 od. 48 (P a. 47. — W. R a. 46. — S. P a. 40 od. 38. — W. R a. 55. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 47. — 9) S. P a. 40 od. 38 *sch.* — W. R a. 54 od. 56. — 10) S. P a. 48 od. 46. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.

5) S. P a. 32 od. P a. 24. — W. R a. 39. — S. P a. 32 *sch.* — W. R a. W. R a. 54. 46. — S. P a. 40. — W. R a. 39. Stellung von Fig. 6.

6) S. P a. 39 od. P a. 40. — W. R a. 55. — P a. 39. — W. R a. 63. W. R a. 55. Stellung des 7ten Zugs.

7) S. P a. 40 od. P a. 46 *sch.* (P a. 47. — W. R a. 46. — S. P a. 40. — W. R a. 55. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 47. — 8) S. W. R a. 63. P a. 40 *sch.* — W. R a 54. — 9) S. P a. 48. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.

8) S. P a. 46 od. P a. 48 (P a. 47. — W. R a. 55. Stellung von Fig. 6.) W. R a. 56. — 9) S. P a. 46. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.

W. R a. 54. — 9) S. P a. 48. — W. R a. 47. Stellung von Fig. 6.

Wollte S. im zweiten Zuge der ersten Variante statt P auf 32 spielen P auf 31. — W. R auf 39. — 3) S. P auf 24. — W. R auf 47. — 4) S. P auf 30 (P auf 32 giebt dasselbe Spiel an den andern Flügel.) W. R auf 46. — 5) S. P auf 32 giebt mit W. R auf 55 eine Stellung gleich der des 7ten Zugs. P auf 39 *sch.* giebt mit W. R auf 39

und 37 eine Stellung von Fig. 6., und P auf 38 giebt mit W. R auf 39 und 46 eine Stellung gleich der des 8ten Zugs.

Also auch hier werden die Bauern nicht durchkommen. Spielte indessen der R anders, z. B. im 2ten Zug, statt auf 48 — W. R auf 31. — S. P auf 32, so würde ohnfehlbar ein P zur D gelangen. Da nun im Lauf eines Spiels der Fall sehr selten eintreten wird, dafs drei Bauern gar nicht, oder nicht weiter gegen Ende des Spiels vorgerückt sein sollten, als in den Stellungen von Fig. 7., sondern wohl meist eine Position haben, oder wenigstens einnehmen können, in der es ihnen thunlich wird, nach der gegebenen Regel durchzudringen, so läfst sich annehmen, dafs in den meisten Fällen die P den Sieg davon tragen werden.

Stehen die Bauern einzeln, so wird immer einer durchkommen, indem der R nie Zeit haben wird, einen zu schlagen, und dann die andern noch einzuholen.

Wir haben diesen Fall so detaillirt ausgeführt, um den Lernenden recht anschaulich zu machen, wie wichtig das gute Spiel der P, besonders gegen den R ist, und wie leicht dieser Mittel findet, auf eine nicht immer ins Auge fallende Art die ihn angreifenden P unwirksam zu machen. Bei andern Officieren sieht man gleich, ob es möglich ist, die P durchzubringen oder nicht.

Vier Bauern gegen einen Officier werden immer D holen, wenn der Officier sie nicht auf 3 bringen kann, ehe sie bis auf 3 Schritt von D gekommen sind, wo nur die Königin allein die P aufzuhalten vermag.

§. 6.

Ein Bauer und ein Officier gegen einen Officier.

Erster Fall: *Bauer und Springer gegen Springer.* Der P kommt nicht zur D, denn obgleich in Tab. XIII. Fig. 8. Nro. 1. der C auf 26 das Feld vor dem P auf 19 gegen den C auf 28 *deckt*, und diesen abhält, sich wieder vor den P zu placiren, so ist dies doch nur für einen Zug, denn C von 28 geht nach 13, zwingt also den P nach 11 zu gehen, und stellt sich nun auf 3 vor ihm, von wo ihn C auf 26 nicht vertreiben kann, ohne sich *en prise* zu setzen. Wäre indessen der P bis dicht vor die D gelangt wie auf 50, und der C auf 43 mit dem Nachzug, um das Feld auf 58 anzugreifen, dann müfste der Gegner seinen C von 41 opfern, oder eine andere Stellung im Spiel brechen, oder der P wird D. Haben wir indessen bei dem P auf 19 noch ein ander Spiel frei, so wird er doch D werden, denn es spielt:

1) S. C von 28 auf 13. — W. P von 19 auf 11.
2) S. C von 13 auf 3. — W. seinen freien Zug.
3) S. C von 3 auf 13. — W. C von 26 auf 20.
4) S. mufs nun C opfern oder D frei lassen.

Hat nun der Gegner auch noch freies Spiel, so ist einleuchtend, dafs, wenn der P zur D soll, ein zweites Stück herbei gezogen werden mufs, um den C von 3 verjagen zu können.

Zu mehrerer Deutlichkeit betrachte man die Stellung der Partie in Fig. 9. Nro. 1. Tab. XIII. Diese kann auf verschiedene Art gewonnen werden, als 1stens:

1) W. R auf 23. — S. C auf 1, da er keinen andern Zug hat, und P auf 9 nicht verlassen darf.

2) W. C auf 35, um ihn an die Stelle seines R zu bringen.
S. C auf 11, auf 18 würde er genommen.
3) W. C auf 20. — S. C auf 1. — 4) W. C auf 30 *matt.*

oder 2tens:

1) W. R auf 37, um C auf 18 anzugreifen.
S. R auf 31, mit dem C zu ziehen hülfe nichts.
2) W. R auf 36. — S. R auf 38, um P auf 55 wegzubringen, denn dem R zu folgen hilft nicht.
3) W. R auf 27. — S. C auf 1.
4) W. R auf 19. — S. R auf 45.
5) W. R auf 10. — S. R auf 54.
6) W. R a. 2 nimmt C. — S. R auf 55 nimmt P.
7) W. R auf 10. — S. R auf 56 oder 48.
8) W. P a. 1 wird D. — S. P von 47 auf 55.
9) W. D auf 8 *sch.* — S. R auf 47.
10) W. D a. 43 *sch.* — S. R auf 56.
11) W. D auf 52. — S. R auf 64.
12) W. D auf 24 *sch.* — S. R auf 63.
12) W. bringt nun seine Stücke heran, und zwingt S. immer wieder nach 63 durch die D., da er den P von 55 nicht verlassen darf.

oder 3tens:

1) W. C auf 51. — S. C auf 1 oder R auf 32.
2) W. C auf 45. — S. mit C oder R auf den alten Platz.
3) W. C a. 39 nimmt P. — S. mit C auf 1 oder R auf 32.
4) W. R auf 38. — S. R auf 40 oder C auf 18.
5) W. C auf 29. — S. C auf 1 oder R auf 32.
6) W. C auf 46 *sch.* — S. R auf 32 oder C auf 1.
7) W. R a. 47 nimmt P. — S. R auf 23.
8) W. R auf 39, und bringt nun P von 55 zur D.

oder 4tens:

1) W. R auf 38. — S. C auf 1, da er R nicht ziehen kann, ohne
2) W. C auf 51. — S. C auf 18. P auf 47 zu verlieren.
3) W. C auf 34. — S. C auf 1.
4) W. C auf 28. — S. R auf 32, um C nicht zu verlieren.
5) W. R a. 47 nimmt P. — S. R auf 31.
6) W. C auf 45. — S. wie er will.
7) W. C auf 39 nimmt P, und bringt nun P von 55 zur D.

oder 5tens:

1) W. R auf 38. — S. C auf 1.
2) W. C auf 26. — S. C auf 18.
3) W. C auf 11. — S. mufs nun entweder den P von 9 verlassen, oder den von 47 opfern.

Man beobachte hier das Spiel von W., um zu sehen und zu begreifen, warum er so, und nicht anders spielt, da es darauf ankommt, das freie Spiel von S. zu hindern, oder seinen C zum ziehen zu zwingen, um die nöthige Stellung mit C von 41 zu bekommen. Wollte S. im 1sten Zug vom 4ten und 5ten Spiel durch C auf 28 *schach*, R von 38 treiben, so zöge dieser nach 37; und machte alsdann das Spiel der 2ten Art.

Zweiter Fall: *Ein Bauer und ein Springer gegen einen Läufer.* Der P kommt nicht zur D, denn wie will der C den L von der

Reihe jagen, die dem P das Weitergehen verbietet? siehe Fig. 8. Nro. 1. Tab. XIII. den L auf 40 und P auf 53. Der C stehe wo er wolle. Nur zum Tauschen gegen den P kann der L gezwungen werden.

Dritter Fall: *Bauer und Springer gegen Thurm oder Königin.* Der T nimmt den P, siehe Fig. 8. Nro. 1. Tab. XIII. T auf 14, P auf 46 und C auf 56. Gegen die D aber geht P und C verloren, wenn nicht sehr vorsichtig gespielt wird. Man sehe Fig. 5. Nro. 1. Tab. XIII., D auf 55, C auf 56 und P auf 38.

Vierter Fall: *Bauer und Springer gegen König.* Der R wird den P nehmen, siehe Fig. 6. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 53, P auf 45, C auf 55, wenn nehmlich der Gegner kein anderes freies Spiel hat. Käme aber der R zu spät beim P an, wenn er dicht vor D steht, wie in Fig. 4. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 10, P auf 11, C auf 18, so würde der P doch D. Wenn aber bei der Stellung in Fig. 3. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 55, C auf 64, P auf 54 S. noch frei Spiel hat, so darf R den C nicht nehmen, und wird von beiden festgehalten. Stände indessen das Spiel wie in Fig. 4. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 47, C auf 56 und P auf 46, dann kann R den C nehmen, weil er dann noch Zeit hat, den P einzuholen. Befände sich aber der Cauf 40, so darf R ihn nicht schlagen, indem sonst der P entwischt, und beide halten alsdann den R auch fest.

Fünfter Fall: *Bauer und Laufer gegen Springer.* Der P wird D aber auch nur, wenn er bis auf die vorletzte Reihe gekommen ist, ausgenommen die T-Bauern. Man sehe Fig. 10. Nro. 1. Tab. XIII., C auf 4, P auf 12 und L auf 40. Der C kann nichts anders thun, als das Feld vor den P anzugreifen, und sich darauf zu setzen, also von 4 auf 10, 14, 19 und 21 hin und her zu gehen. Der L braucht also nur dies Feld anzugreifen, wenn der C nicht darauf steht. Wenn demnach jetzt spielt:

S. C auf 10.

W. L auf 22, und schlägt nun C, wenn er wieder auf 4 geht.

Wäre der L von andrer Farbe als das Feld, auf dem P die D holt, und stände z. B. auf 64, so braucht er nur eine Stellung zu suchen, von wo er alle Felder, auf die der C gehen kann, angreift, und würde im vorliegenden Fall, sobald C auf dem Feld vor dem P steht, diese Stellung einnehmen, also spielen W. L von 64 auf 28. Stände inzwischen der P weiter von der D, z. B. auf 44, so würde der L auf 17 nie dem C auf 52 alle seine Felder, von wo aus er 52 im Angriff hält, zugleich bedrohen, also nie den P vorschieben können. Würde aber dieser P von einen L wie der auf 25 unterstützt, dann ging er zur D, denn der L macht dem C das Vorfeld des P unzugänglich, und bringt ihn nach 52, wo alsdann C verloren geht, da L sich nach 36 begiebt, von wo aus er dem sich auf 60 vor dem P gestellt habenden C allen Ausgang abschneidet. Stände aber P auf 36 und C auf 44, dann kann der P nie durchhommen. Dafs aber die T-Bauern immer durchkommen müssen, wo sie auch stehen, leuchtet aus dem Gesagten ein, denn man betrachte den P auf 49 mit seinem L auf 59 und C auf 58, dieser darf nicht nach 41 zurück kehren, sondern spielt, um Feld 33 anzugreifen:

1) S. C von 58 auf 43. — W. P von 49 auf 41.
2) S. C von 43 auf 33. — W. L auf 45.
3) S. C wie er will. — W. L auf 54.
4) S. C auf 33. — W. L auf 36, und hat nun den C abgeschnitten, der, er gehe wohin er wolle, genommen wird.

Stände der L auf 60, dann wäre das Spiel:

1) S. C auf 41. — W. L von 60 auf 53.
2) S. C wie er will. — W. L auf 62.
3) S. C auf 41. — W. L auf 44. und schneidet Ć ab.

Dafs der C nie anders spielen kann, als das Feld vor den P anzugreifen, leuchtet ein, da, sobald er es aufser Angriff läfst, der P es immer gleich besetzt, und also die D erreichen mufs.

Sechster Fall: *Bauer und Laufer gegen Laufer* von andrer Farbe wird nicht D, siehe Fig. 11. Nro. 1. Tab. XIII. P auf 50, L auf 41, und L auf 51. Wären beide L von gleicher Farbe, stände also der von 41 auf 49, so wird der P zwar auch nicht D, aber der L von 51 mufs sich gegen den P opfern.

Siebenter Fall: *Bauer und Laufer gegen Thurm oder Königin.* Der P wird nicht D, steht er aber auf dem vorletzten Feld, so mufs das Stück sich gegen den P opfern, siehe Fig. 11. Nro. 1. Tab. XIII. T auf 4 oder D auf 26, und L auf 38, mit P auf 10. Stände der P aber auf 18 und L auf 45, so würde sich T oder D nach 12 setzen, und so dem P das weiter Ziehen hindern.

Achter Fall: *Bauer und Laufer gegen König.* Wenn der R nicht zu spät kommt, so wird der P keine D, siehe Fig. 11. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 60 gegen P auf 52, und L auf 59. Ist der L aber von der Farbe des D-Feldes, dann mufs der R den P festsetzen, ehe er die vorletzte Reihe erreicht, siehe in derselben Fig. R auf 14, P auf 22, L auf 24.

Neunter Fall: *Bauer und Thurm gegen Springer.* Der P wird immer D, da der T durch Besetzen der Reihe vor den P, den C stets zwingen kann, nicht wieder auf das Vorfeld zu gehen. Gegen einen L wird der P zwar nicht D, da der L das Vorfeld immer in Angriff halten kann; er mufs sich aber in alle Fälle gegen den P opfern. Gegen T oder D wird der P nicht durchkommen; das Stück mufs sich aber stets mit dem P abtauschen, denn da der T auf der perpendiculären Reihe hinter dem P bleibt, so kann dieser immer vorgehen, und nicht genommen werden, ohne dafs das schlagende Stück sich dem hinter stehenden T *en prise* setzt. Aus demselben Grund wird gegen den R der P stets D holen, da dieser den P nicht nehmen darf. Siehe die Stellung des P auf 30, Fig. 10. Nro. 1. Tab. XIII. mit seinen T auf 62, gegen R auf 6, D auf 32, T auf 29, L auf 15.

Zehnter Fall: *Bauer und Königin gegen jedes andere Stück* wird D, oder zwingt zum Tausch, siehe Fig. 11. Nro. 1. Tab. XIII. die D auf 54 und 56, und P auf 55.

Eilfter Fall: *Bauer und König gegen Springer.* Kann nur dann D werden, wenn er steht wie in Fig. 12. Nro. 1. Tab. XIII. R auf 10, P auf 9, C auf 1 oder R auf 15, P auf 16, C auf 23. Zum Beweise nun, dafs in jeder andern Stellung der P nie D wird, betrachte man in derselben Fig. R auf 42, P auf 41, C auf 49 dieselbe Position als die von R auf 10, nur eine Reihe mehr zurück. Es spielt:

1) W. C auf 59 *schach.*. — S. R wie er will.
2) W. Kann nun durch *Schach*-bieten, trotz dem R immer eins der Felder 34, 43, 49 oder 59 besetzen ohne Gefahr, und dadurch das Ziehen des P hindern, mufs sich aber gegen ihn abtauschen.

Was nun die Stellung betrifft: R auf 47, P auf 48, C auf 39, dieselbe nun um eine Reihe zurück, als die von R auf 15, so geht C

auf 45, würde, wenn der P auf 62 zöge, doppelt *Schach* geben, und kann also dieselbe Stellung wie bei R auf 42 bekommen, d. h. auf den Feldern 39, 46, 62 und 56 sich herum treiben.

Bei mittel-P sieht jeder ein, dafs der R nie den Angriff des Vorfeldes zu hindern vermag.

Zwölfter Fall: *Bauer und König gegen Thurm.* Der P wird nicht D, tauscht aber gegen den T. Siehe Fig. 13. Nro. 1. Tab. XIII. den R auf 50, P auf 51, T auf 19. Der T kann hier durch Hin- und Herziehen auf 18 und 19, also stetes *Schach*, da R den P nicht verlassen darf, diesen am Vorziehen verhindern.

Dreizehnter Fall: *Bauer und König gegen Königin.* Siehe Fig. 13. Nro. 1. Tab. XIII. den R auf 8, P auf 14, D auf 54. Diese kann wohl durch stetes *Schach* den P am Vorgehen hindern, ihn aber nicht nehmen. Bei dieser Stellung und übriger Unbeweglichkeit sub. 3. (siehe §. 3. Seite 56 diesen Artikel) kann der R seinen P nehmen lassen, weil er dann *pat* wird. *)

Hat indessen die D noch ein anderes freies Stück beizubringen, wie z. B. in der Partie Fig. 14. Nro. 1. Tab. XIII., R auf 3 und 63, D auf 48, P auf 55, so würde das Spiel folgender Maafsen gehen.

1) W. R auf 12. — S. R auf 54.
2) W. D auf 30 *schach.* — S. R auf 61.
3) W. D auf 39. — S. R auf 54 oder 62.
4) W. D auf 38 *schach.* — S. R auf 61.
5) W. D auf 47 *schach.* — S. R auf 62.
6) W. D auf 46 *schach.* — S. R auf 63.
7) W. R auf 21.

Dieses Spiel wird nun immer wiederholt, bis dafs der R heran gebracht ist, wo alsdann das *Matt* oder Nehmen von den P sich von selbst zeigt. Nur mufs man sich nicht das Spiel der D auf die bezeichneten Felder durch den R einengen, sondern ihn von 21 über 29, 37, 45 nach 46 bringen, wo der feindliche alsdann auf 63 stehen mufs, und nun durch den Zug D von 48 auf 40 gezwungen wird, nach 62 zu gehen, wo ihm alsdann D auf 54 *Mat* giebt.

Vierzehnter Fall: *Bauer und König gegen König.* Im Spiel der entschiedenen *Matts* sieht man die allgemeine Bedingung, unter welcher der P zur D kommt. Demnach wird Fig. 15. Nro. 1. Tab. XIII. bei der Stellung R auf 23, P auf 29, dieser von der D abgehalten, wenn R von W. steht auf 35, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 62, 63, 64. Bei der Stellung R auf 30, P auf 29 von 44, 45, 46, 47, 52, 53, 54, 55, 60, 61, 62, 63 und bei der Stel-

*) Ueberhaupt ist bei allen diesen abgehandelten Fällen, sobald man sie auf ein wirkliches Spiel anwendet, immer dabei Rücksicht auf unsre und des Gegners Unbeweglichkeit zu nehmen, die oft ein *Pat* oder *Remis* herbeiführt, was nicht zu vermeiden ist. Wir können nur das Allgemeine abhandeln und angeben; die Anwendung in ihren unendlich möglichen Modificationen bleibt dem Lernenden überlassen, der daher wohl thun wird, um sich zu überzeugen, ob er alles wohl begriffen hat, nicht blos das schon Abgehandelte mit dem eben Vorgenommenen zu vergleichen, sondern auch durch Aufstellung mehrerer dieser Modificationen zu versuchen, bis wie weit die gegebene Regel oder Demonstration anwendbar ist, oder wann und wo Abweichungen statt finden werden und müssen.

lung von R auf 37, P auf 29 nur von 52, 54, 60, 61, 62. Worauf sich diese Berechnung gründet, wird aus dem folgen §. deutlich werden.

§. 7.

Spiel des Königs und der Opposition.

Da die Könige am Ende des Spiels. wenn wenig Stücke, besonders Officiere, auf dem Brett sind. eine sehr wichtige Rolle spielen, und am meisten zum Durchführen oder Aufhalten der P beitragen, beider Spiel also nicht wohl von einander getrennt werden kann, da eins ins andere zu stark eingreift, so ist das Spiel der R am zweckmäfsigsten hier abzuhandeln, und werden wir aus denselben bei Anfang dieses Cap. schon angegebenen Gründen dasselbe so entwickeln, dafs jeder, der es mit Aufmerksamkeit durchstudirt, einen deutlichen Begriff davon erlangen mufs.

Zuerst erinnere man sich, dafs nach dem in Cap. 1. §. 4 und 5. vom R Gesagten er sich weder *en prise* setzen, noch den feindlichen R angreifen kann, sein Spiel daher von dem der andern Stücke abweicht, und eine andere Leitung erfodert; dafs auch folglich der R dem feindlichen nur dann die meisten Felder streitig macht, wenn er ihm gerade gegenüber, oder in *Opposition* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke) steht, denn in Fig. 7. Nro. 2. Tab. XIII. wehrt der R auf 23 dem R auf 38 nur die Felder 30 und 31, dagegen, wenn der R auf 22 stände, er auch das Feld 29 noch vertheidigen würde.

Die Wirkung dieser Abschneidung tritt aber nicht blos mit der *Opposition*, sondern weit früher ein, denn wenn in Fig. 1. Nro. 2. Tab. XIII. die Reihe 33 — 40 zwischen den R auf 25 und 41 dem Gegner zu überschreiten verhindert werden soll, so thut dies der R auf 50 und 59 gegen den R auf 18, und 11 schon so gut als R auf 41, gegen R auf 25, weil, wenn gespielt wird:

1) ⊛. R von 11 auf 19 oder R von 18 auf 26.
   ⊛. R von 59 auf 51. „ R von 50 auf 42.
2) ⊛. R von 19 auf 27.
   ⊛. R von 51 auf 43.

Es kann demnach ⊛. mit seinem R nicht über die Reihe kommen, weil, wenn er daran her geht, ihm ⊛. immer folgt, und in *Opposition* bleibt.

Dies ist die entfernte *Opposition*, welche man immer behält, so lange man sein Spiel nach dem feindlichen richtet, d. h. wenn ⊛. R von 11 auf 12 zieht, ⊛. mit R von 59 auf 60 geht; oder:

⊛. R von 11 auf 20. — ⊛. R von 59 auf 52 u. s. w.

Zöge ⊛. R von 11 auf 3. dann ⊛. R von 59 auf 51. Wäre nun daran gelegen, gerade den Uebergang der Reihe 33 — 40 zu hindern, so müfste gespielt werden, wenn ⊛. nach diesem Zug vorgeht, also

⊛. R von 3 auf 11. — ⊛. R von 51 auf 59, wodurch er immer Meister bleibt, die *Opposition* zu nehmen, nach welcher Richtung der Gegner auch spielt.

Dieses wohl begriffen, ergiebt sich, dafs das Nehmen der *Opposition* den Feind zwingt, sich seit- oder rückwärts zu bewegen, und mir folglich eine Menge Felder offen zu lassen, wohin ich nicht würde gehen können, wenn ich nicht in die *Opposition* gerückt wäre, denn es soll in Fig. 1. Nro. 2. Tab. XIII. gespielt sein:

1) ⚫. R von 12 anf 20. — ⚪. R von 60 auf 52.
2) ⚫. R von 20 auf 28. — ⚪. R von 52 auf 44 rückt in die *Oppos.*
3) ⚫. kann nun ziehen R auf 27 oder auf 29, oder auf 20, oder auf 19, oder auf 21.

Im ersten Fall kann ich die Felder 37, 38, 39, 40, 30, 31, 32, 23, 24, 16 erreichen. Im zweiten die Felder 35, 34, 33, 26, 25, 17. Im dritten, die Felder der Reihe 33—40 und 30, 31, 32, 23, 24, 16, und im fünften die Reihe 33—40, nebst 26, 25, 17, ohne dafs der Feind mir dieses zu wehren vermag.

Unter allen Feldern, die mir das Nehmen der *Opposition* zugänglich macht, ist nun natürlich dasjenige das wichtigste, welches mir der Gegner hat müssen einräumen, es ist der Schlüssel zu allen übrigen. Wir wollen es das Uebergangs- Feld nennen. Ein solches ist, wenn im eben gezeigten Spiel nach genommener Opposition ⚫. R auf 29 spielt, Feld 35, was ich besetze, und dadurch 28 und 36 dem Gegner unzugänglich mache. Ständen nun die P im Spiel wie hier auf 38, 46 und 55, so müfste nach meinem Zug R auf 35 spielen:

1) ⚫. R a. 30. „ „ „ „ od. R a. 21. „ „ od. R a. 22.
⚪. R a. 36. „ „ „ „ derselbe. „ „ „ derselbe.
2) ⚫. R wo will. „ „ „ „ R a. 30 od. R a. 22. R a. 30 od. R a. 31.
⚪. R a. 37. „ „ „ „ R a. 28 u. 37. R a. 37. R a. 28 u. 37. R a. 37.
⚫. wird nun gezwungen, seinen P zu verlassen, den ⚪. nimmt, und die seinigen frei macht.

Was nun betrifft die Art, wie die *Opposition* zu gewinnen sei, so beobachte man vorher, welches die Reihe ist, deren Uebergang verhindert werden mufs; suche nun, je nachdem die Stücke stehen, die entfernte *Opposition* zu erlangen, wo uns alsdann die nahe unverlierbar sein wird. So z. B. wird in Fig. 14. Nro. 1. Tab. XIII. der R auf 57 gegen R auf 26 und P auf 28, die Opposition durch R auf 58 erhalten, und das Spiel *Remis* oder *Pat* machen, denn über die Reihe 41—48 darf der feindliche R nicht kommen.

In Fig. 2. Nro. 2. Tab. XIII, sehen wir eine Partie, wo, wenn sie *remis* werden soll, ⚪. die T aus dem Spiel bringen, und die *Opposition* nehmen mufs. Er spielt also:

1) ⚪. T auf 56 *schach.* — ⚫. R auf 60 oder 61.
2) ⚪. T auf 64 *schach.* — ⚫. R auf 51 oder 52.
3) ⚪. T auf 59 nimmt T. — ⚫. R auf 59 nimmt T.
4) ⚪. R auf 43 rückt in die *Opposition*, und hält *remis*, durch Festhalten der *Opposition*.

Das Festhalten der *Opposition* ist oft nothwendig, um eine mifsliche Partie dadurch zum Stehen zu bringen, wie im vorgehenden Beispiel, wo ⚪. nur durch Anhalten in der *Opposition Remis* bewirkt. In den Fällen, wo dies nöthig wäre, ist alsdann vorher genau nachzusehen, ob dieses Festhalten auch möglich sei, und so nicht, ob die Unterbrechung der *Opposition* auch von der Art ist, dafs dadurch ihr Zweck ganz vernichtet wird. So z. B. wird in Fig. 3. Nro. 2. Tab. XIII. der R auf 21 *Opposition* nehmend nicht verhindern können, dafs R von 5 nach 3 geht, wo alsdann die *Opposition* durch den P auf 19 unterbrochen wird; da aber der P auf 18 das Uebergangs- Feld *deckt*, so kann ⚪. mit R nach 21 zurück gehen, und sobald ⚫. mit seinen R

wieder auf 4 erscheint, aufs neue in die *Opposition* rücken, also die Partie immer *remis* halten.

Unterbrochen wird die *Opposition* durch eigene oder feindliche Stücke nicht allein, sondern auch durch das Locken des R auf ein Feld, wo er, um sich nicht zu weit von seinen oder unsern P zu entfernen, das Festhalten der *Opposition* aufgeben muſs, oder wo man ihm durch ein *Schach* oder andern Zug seines Vortheils beraubt. Hier einige Beispiele zur Erläuterung.

Es soll in Fig. 3. Nro. 2. Tab. XIII. der R auf 16 die *Opposition* genommen haben, er muſs sie doch wieder verlassen, und dadurch die Partie verlieren, denn es spielt:

1) W. R auf 22. — S. R auf 24.
2) W. R auf 30. — S. R auf 32.
3) W. R auf 38. — S. R auf 24, da ihn P auf 40 aufhält.
4) W. R auf 39 nimmt nun P auf 40, und bringt die seinigen von 48 und 55 zur D.

Ebenfalls in Fig. 4. Nro. 2. Tab. XIII. hat R auf 22 *Opposition* genommen, dennoch verliert er, denn:

1) W. R von 20 auf 28. — S. R auf 30.
2) W. R auf 36. — S. R auf 31, da ihn P auf 47 hindert, nach 38 zu gehen.
3) W. R a. 37 das Uebergangs-Feld. — S. R wie er will.
4) W. R a. 38, und nimmt nun P a. 39, da S. mit R ihn verlassen muſs.

In Fig. 5. Nro. 2. Tab. XIII. sehen wir eine Stellung, R auf 20 und 22, und P auf 25, 26 und 33, wo nichts die *Opposition* hindert, an Stücken wenigstens, und dem Anschein nach, aber W. wird doch gewinnen, wenn man das Spiel genau betrachtet, denn:

1) W. R auf 30. — S. R auf 28.
2) W. R auf 38.
   S. R auf 20 od. R auf 21 od. R auf 27, auf 35 und 36 würde P
3) W. R auf 37. „ derselbe. „ R auf 29. v. 26 zur D gehen.
   S. R auf 27. „ R auf 20. „ R auf 35, u. geht nun P v. 26 nach D.
4) W. R auf 29. „ R auf 36.
   S. R a. 35, u. „ R auf 21, u. geht nun W. R auf 27, u. bringt P
   geht nun P v. 26 zur D. v. 26 zur D.

Hier muſs S. das Anhalten der *Opposition* aufgeben, da er sich nicht hinter P auf 28 stellen kann, weil dieser sonst zur D geht. Das Verlassen der *Opposition* aber auf der perpendicularen führt eine neue auf der horizontalen Reihe herbei, die S. wegen des P auf 26 verlassen, und als dem Feind die Uebergangs-Felder einräumen muſs.

Ebenfalls würde W. gewinnen, wenn er spielte:

1) W. R auf 23. — S. R auf 21, denn die P kann er nie angreifen,
2) W. R auf 24. weil er da nach 34 müſste, u. dann P von 26 durchgeht, er muſs also suchen *Opposition* zu halten.
   S. R a. 13 od. R a. 29 od. R a. 12, 20 od. 28, vorwärts darf er nicht, weil er dann P von 26 nicht mehr einholen kann.
3) W. R a. 31. „ R a. 15. „ R a. 31, id. „ id.

Bei allen diesen Zügen wird W. im folgenden, oder den nächst folgenden immer in die *Opposition* rücken, den Gegner zwingen, sie wegen des P zu verlassen, und so auf das obige Spiel zurück kommen, d. h. sich dem P von 26 näheren, und diesen zur D bringen.

Wiederum betrachte man die Partie in Fig. 6. Nro. 2. Tab. XIII. Bei Beurtheilung derselben ergiebt sich, dafs für ♔.:

1) mit dem R nach 32 zu gehen, den Verlust des P von 24, welcher die *Opposition* bricht, und den Feind Meister des Uebergangs-Feldes 23 macht, nach sich zieht, ihm Freiheit giebt die P von 34, 41, 43 zu schlagen oder P von 16 durchzubringen, also Verlust des Spiels.

2) Opferung des P von 41 oder 43, um den von 34 frei zu machen, nach der Regel Pag. 51: *gleiche Schritte beide Königin* aber mit dem Nachzug giebt; bei Opferung des P von 43 offenbar *matt* durch D auf 24, bei der des P von 41 sehr wahrscheinlich Verlust der Partie.

3) also die Partie nicht zu gewinnen ist, und die einzige Rettung darin besteht, zu suchen, ob der Feind gezwungen werden kann, eine nicht zu brechende *Opposition* festzuhalten. Auf das gute Spiel des R kommt es folglich an. Gehe ich daher mit R von 48 auf 56, dann hat der R von 46, um den P von 16 durchzuführen, 9 Züge nöthig, ich dagegen, um P von 34 oder 43 zur D zu machen, 11 Züge. Wollte dagegen R von 46 den P von 26 durchbringen, dann bedarf er 11 Züge, ich dagegen nur 9, um P von 24 nach 8 zu schaffen. Dies wird er also nicht thun, sondern ersteres, und es bleibt mir nun allein übrig, zu sehen, ob es möglich sei, dem P von 16 die D zu wehren, und eine sichere *Remis* zu machen. Dies ist thunlich, da es ein T-Bauer ist, und würde demnach das Spiel folgendes sein:

1) ♔. R auf 40. — ♚. R auf 38.
2) ♔. R auf 32. — ♚. R auf 30.
3) ♔. R auf 40. — ♚. R auf 23.
4) ♔. R auf 39. — ♚. R auf 24 schlägt den P.
5) ♔. R auf 30. — ♚. R auf 32.
6) ♔. P auf 33. — ♚. P auf 33 schlägt den P, worauf beide P zur D gehen.

Wenn nun beide Theile D haben, so ist ♚. am Zuge, und kann folgende Spiele machen:

a) D auf 43 nimmt den P. Thut er dies, dann setzt ihn ♔. mit D auf 56 im folgenden Zug *matt*.

b) D auf 25 *schach*. Dieses *deckt* ♔. mit D auf 29, und wenn nun ♚. D abtauschte, so würde ♔. den P von 43 zur D bringen. Zieht ♚. aber seine D weg, dann bietet ♔. mit R auf 22 oder 38 *schach*, und hält das Spiel sicher *Remis*.

c) D auf 62 *schach*. ♔. *deckt* mit D auf 38. Geht nun ♚. D auf auf 48 *schach*, dann ♔. R auf 37, und kann immer die Attaken mit der D *decken*, oder wenn ♚. den Angriff aufgiebt, selbst attakiren, also immer der *Remise* sicher sein.

d) D auf 63, um das *Matt* zu *decken*, von D auf 56. Jetzt hat ♔. den Angriff mit D auf 5 *schach*. *Deckt* ♚. mit D auf 23, so tauscht ♔. ab, und hat sicher *Remis*, weil ♚., um den P von 43 nicht zur D zu lassen, den seinigen verlassen mufs. — *Deckt* ♚. nicht, so bleibt ♔. unansgesetzt *Schach*-bieten, was ebenfalls *remis* giebt.

e) D auf 61. Ietzt spielt ♔. D auf 56 *schach*, tauscht dann ab, und gewinnt, da er P von 43 zur D bringt.

f) D auf 49, um 56 zu *decken*. Hiergegen spielt ♔. D auf 5 u. 13 *sch.*, nimmt den P von 16, und kann alsdann vielleicht noch gewinnen.

Es kann indessen in obigem Spiel im 5ten Zug S. auch ziehen: R auf 15 statt auf 32. Dagegen spielt:

6) W. R auf 21. — S. R auf 23. Wollte er statt dessen P auf 32 ziehen, so ginge W. mit R auf 30, und das Spiel würde dieselben Resultate haben, da S., um P von 32 nicht zu verlieren, mit R auf 24 muſs, worauf W. P auf 33 zieht, auf 2 D bekommt, und mit *Matt* auf 8 droht.

7) W. P auf 33, und folgt nun dasselbe Spiel wie gezeigt ist, bei dem S. immer angreifen muſs, oder selbst immer angegriffen wird, was stets *Remis* zur Folge hat.

Welche andere Züge S. auch versucht, sie werden beständig gleiches Resultat liefern.

Man sollte sagen, daſs die hier gemachte Uebersicht alle mögliche Fälle erschöpfte, allein dem ist nicht so, W. hat doch die Regel, in Cap. 3. §. 2. Pag. 45. bei den Bauern empfohlen, vergessen, das Feld, worauf sein P D holt, hier also Feld 2 zu beobachten, nnd welche Folgen es haben kann, darauf D zu bekommen. Thut er dies, so zeigt sich ihm, daſs dies Feld, wenn er darauf D nimmt, 38 angreift, er also, wenn es ihm gelingt, den feindlichen R auf das Feld 38 zo locken, ruhig P von 26 zur D machen lassen kann, weil mit D auf 2 *Schach* bietend er den Nachtheil des Nachzugs nicht allein compensirt, sondern auch gewinnen wird, wie man sich überzeugen kann, wenn man die besten Züge aufsucht; denn der P von 24 muſs ebenfalls zur D gelangen, und der auf 43 *gedeckt* werden. Sollte nun der Feind dieses auch bemerken, und daher nach unsern Zug R auf 40 nicht nach 38 gehen, so wird er auf 45, 53, 54, 55 gehend, immer verlieren, da wir nun P von 24 zur D bringen. Es kann also nur R auf 37 ziehen; sein bester Zug, weil er von da noch den P auf 16 *decken* kann. Nun aber spielt:

W. R auf 39 nimmt *Opposition*.
S. R auf 29.
W. R auf 46 attaquirt P auf 26, und es wird alsdann, wenn beide Spieler D holen, folgende Stellung heraus kommen, in der S. verlieren muſs:
S. R auf 23, D auf 64.
W. R auf 35, D auf 2, P a. 41 u. 43, od. R a. 26, D a. 3, P a. 34 u. 41.

Wollte S. seinen P auf 26 *decken*, dann würde ihm dieses nicht gelingen, denn W. ist mit R eben so rasch bei den P, und wird den von 26 tauschen, und einen der seinigen durchbringen.

Hieraus ergiebt sich abermals, wie oft eine rettungslose Partie durch gehöriges Nachsehen aller Möglichkeiten, richtigem Berechnen und gutem Spiel der Stücke sich zum Vortheil wenden läſst, zugleich zeigt es auch, wie sehr viel auf das Spiel des R ankommen kann, da hier jeder falsche Zug unherstellbar ist.

Haben wir gesehen, wie es möglich ist, die verlorne *Opposition* wieder zu erlangen, und dadurch unsre Uebermacht, welche dieser Verlust unthätig machte, aufs neue in Wirkung zu setzen, so steht nun zu untersuchen, wie wir bei verlorener *Opposition* durch Erhaltung in Unthätigkeit des feindlichen R dessen Uebermacht nutzlos machen können. Dies ist ausführbar durch eine *Opposition* in andrer Richtung, was man *Contra-Opposition* nennen kann, und die vorbereitet wird durch das Spielen unsers R, schräg gegenüber dem feindlichen, also in der Stellung auf den Diagonalen. So z. B. hat W. in Fig. 7. Nro. 2. Tab.

XIII. seinen R von 38 statt auf 39 nach 37 gespielt, weil er wegen des P auf 26 doch die *Opposition* auf der Reihe 33 — 40 aufgeben müfste, und sucht dadurch eine andere *Opposition* in perpendicularer Richtung vorzubereiten, denn wenn nun spielt:

1) S. R auf 22. — W. R auf 38 ergreift wieder die *Opposition*.
2) S. R auf 21. — W. R auf 37.
3) S. R auf 22, da ihm 20 gesperrt ist, durch P auf 27.
   W. R auf 38.
4) S. R auf 23. — W. R auf 37, wo dasselbe Spiel wieder eintritt.

Wollte S. sich hinter seine P machen, so folgt ihm W. in entfernter *Opposition*, und hält immer den feindlichen R zurück. Geht statt nach 22:

1) S. R auf 31 od. R auf 32.
   W. R auf 29. „ R auf 30, u. hat nun die *Contra-Oppos.* gewonnen.

Ging er:

1) S. R auf 24 od. R auf 16.
   W. R auf 38. „ R auf 30, wodurch die *Contra-Opposition* vorbereitet bleibt, und immer dasselbe Spiel entsteht, W. aber stets in der Lage bleibt, P von 26 einzuholen, wenn dieser vorgehen wollte. Zöge S. nach 14 oder 15, so nimmt W. auf 30 *Opposition*, oder droht auf 29 mit *Contra-Opposition*.

In Fig. 8. Nro. 2. Tab. XIII. sehen wir dieselbe Stellung der P nur näher am Rande, wodurch der R von S. mehr Raum, folglich freieres Spiel bekommt, und W. desto mehr Vorsicht anwenden muſs. Hier kann nur die *Contra-Opposition* retten. Denn da W. wegen P auf 32 die horizontale *Opposition* nicht fortsetzen kann, so spielt er statt nach 36: R von 36 auf 37, um *Contra-Opposition* vorzubereiten.

S. R a. 20 od. 12 od. „ „ „ „ „ „ R a. 26 od. 27.
W. R a. 36 od. 28 ergreift die *Oppos.* wieder. R a. 28 od. 29 nimmt *Contra-Opposition*.

oder S. R a. 11 od. 10 od. 18.
W. R a. 29. „ 28. „ 36, hält durch vorbereitete *Contra-Opposition* den Feind immer in Zaum.

Man wird leicht bei diesem und dem vorigen Fall begreifen, daſs man die *Contra-Opposition* hält, so lange es mit Rücksicht auf die P ohne Gefahr angeht. Wo diese eintritt, und das wird immer auf derselben Stelle sein, wo man die *Contra-Opposition* vorbereitete, thut man dasselbe wieder, um nach den Bewegungen des Feindes entweder die *Contra-Opposition* zu behalten oder die *Opposition* zu ergreifen.

Allein im vorliegenden Beispiel, wenn S. auf 10 und W. auf 28 gegangen ist, kann S. sich auf die Randreihe begeben, wohin wir ihm nicht folgen dürfen wegen des P. Hier muſs man nun mit solcher Vorsicht spielen, daſs der Feind weder *Opposition* noch *Contra-Opposition* nehmen und vorbereiten kann, wir ihm aber stets damit bedrohn. Ein Versehen hierin und sein P kommt durch. Zöge er also von 10 auf 3 (11 und 18 haben wir schon untersucht) dann würde W. spielen R auf 37:

S. R v. 3 a. 4 od. „ „ „ „ „ a. 12 od. „ „ a. 10 u. 11.
W. R v. 37 a. 36 in entfernter *Oppos.* „ 28 in *Oppos.* „ 28 „ 29 in vorbereiteter *Contra-Opposition*.

Zöge S. R von 3 auf 2, dann:
W. R von 37 auf 36.

S. R von 2 auf 9 oder auf 1 (die übrigen Felder sind
W. R von 36 auf 29. „ auf 37. schon untersucht).
S. R auf „ „ 17. „ R auf 17.
W. R auf „ „ 37. „ R auf 37.

Wollte S. längs dem Rande nach seinen P hingehen, so folgt ihm W. in entfernter *Opposition*, und hält sich, wenn er diese aufgeben muſs, dergestalt in der Nähe von 46 auf, daſs er dieses Feld, sobald S. auf 14 erscheint, besetzen, und dadurch wieder *Opposition* (nah oder entfernt) erhalten kann.

Um indessen auf diese Art des Feindes Uebermacht in Zaum zu halten, ist es nöthig, daſs unser R in seinen Bewegungen nicht gehindert werde durch andere Stücke, denn bei der Stellung wie in Fig. 3. Nro. 2. Tab. XIII. S. R auf 36, P auf 34 und 41, W. R auf 51, P auf 42 würde, da die *Contra-Opposition* auf 50 nicht vorbereitet, und die *Opposition* auf 52 nicht genommen werden kann, das Spiel bald verloren sein. Eben so würde Fig. 9. Nro. 2. Tab. XIII. bei der Stell. W. R auf 45, P auf 35, S. R auf 30, P auf 27 und 34 wohl die *Contra-Oppos.* auf 44 vorbereitet, aber nicht auf 36 genommen werden können, und S. mit R auf 38 ziehend, bald gewinnen. Dagegen würde es in Fig. 15. Nro. 1. Tab. XIII. dem R auf 11 wenig helfen, R auf 21 durch den Zug nach 3 eine *Contra-Opposition* vorzubereiten, sie auch wirklich, wenn R von 21 nach 20 geht, auf 4 zu nehmen, weil die P auf 18 und 25 hier von hinten angegriffen werden, und nicht wie in den vorigen Beispielen, das Heranrücken nach 19 wehren, folglich zu schlagen, und die P von 26 und 33 durchzuführen sind.

Wir wollen nun, nachdem die Regeln, wie R gegen R gespielt werden muſs, durchgenommen, auch ihren Angriff und Vertheidigung vornehmen.

Erster Fall: *Um ein Stück oder Feld* (beides ist gleich) *in Besitz zu nehmen, haben beide R, der angreifende und der vertheidigende, ein Zugangsfeld.* Die Besitznahme kann nur durch den zuletzt auf diesem Zugangsfeld angekommenen geschehen, und macht Nichtbeachtung dieser Regel manche Partie verloren. Man betrachte Fig. 4. Nro. 2. Tab. XIII. die Stellung R auf 25 und 59, P auf 35, 42 und 43. So zeigt sich gleich, daſs das 41 das entscheidende Feld sei, dessen Besitz an S. Gewinn, und an W. *remis* sichert, denn steht S. darauf, so zieht er P von 42 auf 50, und bringt diesen zur D. Wäre die Stell. der P mehr rückwärts, etwa so wie in Fig. 7. auf 19, 26 und 27, wo alsdann 25 das entscheidende Feld ist, so spielt es mit R innehabend:

1) S. P von 26 auf 34.
W. R von 59 wohin er will.
2) S. R von 25 auf 26 an die Stelle seines P. schlägt den von 27, und holt nun D.

Wollte W., wenn sein R auf 42 stände, nach 35 gehen, um P auf 27 zu *decken*, so ginge S. mit R von 25 statt auf 26 auf 33, und mit P von 34 zur D.

Im Beispiel von Fig. 4. nun ist 33 das einzige Zugangsfeld nach 41 für S., und 50 für W. Spielte dieser nun R auf 50, S. aber R von 25 auf 33, so müſste W. zurück ziehen, und 41 dem Feind lassen. Er hätte also erst auf 58 ziehen, und nur dann, wenn S. nach 33 geht, mit dem Nachzug auf 50 gehen müssen.

Um die Wichtigkeit dieser Regel noch besser einzusehen, betrachte man die Partie auf Fig. 10. Nro. 2. Tab. XIII. So gleichgültig der Zug W. R auf 55 erscheint, so verliert er dadurch sicher die Partie, statt

dafs R auf 62 oder 64 vielleicht *Remis* bewirkt. Denn das Spiel von W. verschafft dem Feind 3 Angriffspunkte:

1) In der Mitte auf das entscheidende Feld, oder P auf 30, dessen einziges Zugangsfeld 29 ist.
2) auf dem rechten Flügel, wo 32 das entscheidende Feld ist, indem dann P von 31 vorgehen kann, und dadurch P von 48 und 30 verloren geht: Einziges Zugangsfeld hier ist 24.
3) Auf den P von 53, um den von 45 zur D zu bringen.

Wir hingegen haben wegen Minderzahl der P, und schlechterer Stellung nur 2 Attaquen:

1) auf den P von 22 über das entscheidende Feld 32.
2) auf die P von 28 und 36.

Man folge nun diesen Angriffen, und zwar erst dem letzten. Um P von 44 D zu machen, sind 15 Züge nöthig, dagegen bedarf der Feind nur 12, um P von 40 durchzuführen. Der Angriff verfällt also. Beim andern ist mehr Gleichheit, denn P von 30 ist in 10 Zügen D, P von 45 aber auch, und zwar mit dem Vorzug, da W. immer erst R auf 62 oder 63 ziehen mufs. Mit den Angriffen ist es also nichts, und nur auf *Remis* zu spielen.

Die feindlichen Attaquen betrachtend, zeigt sich, dafs er beide entscheidende Felder, 30 und 32 in gleichen hier 4 Zügen erreichen kann, so wie auch die dazu führenden Zugangsfelder 29 und 24 in 3 Zügen. Die Möglichkeit der *Remise* hängt also von der Möglichkeit ab, den R von 63 mit Nachzug, oder, als zuletzt gekommen, auf sein einziges Zugangsfeld 39 nach den entscheidenden Feldern 30 und 32 zu bringen. Dies ist aber bei jedem Zug, der mehr oder weniger als 3 Schritt gäbe, um das Zugangsfeld zu erreichen, unthunlich, folglich auch durch R von 63 auf 55, und nur bei B auf 62 oder 64.

Befände sich nun ein Unterschied im Abstand der beiden Angriffe, oder könnte wie hier, der R von 5 auf verschiedenen Wegen die Zugangsfelder erreichen, so ist begreiflich, dafs W. doch nie sein Zugangsfeld mit den Nachzug besetzen wird, wogegen S. das seinige im Vorzug bezieht.

Betrachten wir also nun das Spiel von S. Er sieht, dafs W. durch den Zug R auf 62 oder 64 sich das Zuletztkommen auf 39 sichern will, und bemerkt, dafs, wenn er gerade auf seine Zugangsfelder los geht, W. ihn immer am Vordringen hindern wird. Darum spielt er:

1) S. R auf 14 oder R auf 12.
   W. R auf 55. „ id.
2) S. R auf 15. „ R auf 19.
   W. R auf 46. „ R mag nun vor od. zurück gehen, er kommt immer zu früh od. gar nicht a. 39.
3) S. R auf 16, und kommt W. nun zu früh oder gar nicht nach 39.

Es sind daher in beiden Fällen die Entscheidungs-Felder doch für ihn verloren, d. h. wenn S. aufmerksam ist, und nicht gerade zu geht.

So zeigt sich, wie gutes Spiel und richtige Berechnung auf beiden Seiten nothwendig ist, um sich gehörig zu vertheidigen, oder seinen Vortheil zu behaupten.

Zweiter Fall: *Um ein Feld in Besitz zu nehmen, hat der eine König zwei, der andere nur ein Zugangs-Feld.* Letzterer mufs verlieren, siehe Fig. 11. Nro. 2. Tab. XIII., wo 32 das entscheidende, für W. aber nur 39, für S. dagegen 23 und 24, Zugangs-Feld ist

(bei der Stellung R auf 23 und 39, P auf 21, 29, 31, und 37). W. hat hier im Nachzug sein Zugangs-Feld besetzt, aber S. bezieht nun sein andres auf 24, und es muſs nun R von 39 zurück, wodurch er seine P auf 29 und 37 verliert, S. dagegen den von 21 oder 31 durchbringt.

Dritter Fall: *Beide Könige haben 2 Zugangs-Felder zum entscheidenden.* Bei gutem Spiel von beiden Seiten *Remise.* Versuchen kann man den Gegner zu einen falschen Zug zu verleiten, um ihn dadurch eins seiner Zugangs-Felder zu berauben, was alsdann entscheidet. Siehe z. B. die Partie auf Fig. 12. Nro. 2. Tab. XIII. Hier ist Verlust oder Erhaltung des P auf 38 Gewinn oder Verlust des Spiels, folglich 37 das entscheidende Feld, die Zugangs-Felder für S. 23 und 31, für W. 46 und 54, Zöge nun:

W. R auf 46, dann müſste
S. R auf 30, und das Unentschiedene des Spiels fällt gleich ins Auge. Wenn aber gespielt wird:

1) W. R auf 54, und nun
   S. R auf 30, so ist sein Zugangs-Feld 23 für ihn unbrauchbar.
2) W. R auf 46 gewinnt nun das Entscheidungs-Feld. Geht indessen S. nach 23 und 31 hin und her, so zeigt sich die *Remise* klar.

Vierter Fall: *Beide Könige haben mehrere Zugangs-Felder.* Wenn hier der vertheidigende R kein Mittel findet, durch anhaltende *Opposition* den Gegner von seinen P abzuhalten, so muſs er verlieren. So wird W. in Fig. 11. Nro. 2. Tab. XIII. in der Stellung R auf 11 und 15, P auf 27, 35 und 43 durch den P auf 43, sowohl im Vor- als Nachzug gewinnen, weil dieser P die *Opposition* von S. bricht, wie man leicht sehen wird. Dagegen ist bei der Stellung in Fig. 13. Nro. 2. Tab. XIII. R auf 12 und 14, P auf 26, 34, 42, W. mit dem Vorzug *Remis*, da S. die *Opposition* festhält.

Es ist einleuchtend, daſs S. seinen R auf 12 nur darum gezogen hat, weil er begriff, daſs Attaque der P für ihn Verlust sein würde, denn er konnte nie nach 42 kommen, oder W. kam auf 27, und brachte P von 34 zur D. Ist indessen W. jetzt so unbedachtsam, und spielt, statt mit R auf 14 und 22 hin und her zu gehen, folgendermaſsen:

1) W. R auf 22. — S. R auf 20.
2) W. R auf 30. — S. R auf 28.
3) W. R auf 22 oder R auf 38.
   S. R auf 36. „ R auf 36.
4) W. R auf 21. „ wie er will.
   S. R auf 43. „ R auf 43 nimmt beide P und gewinnt.
5) W. R auf 28 verliert beide P und Partie.

Man folgere sich aus diesem Beispiel die Regel, nie in solchen Fällen von den Feldern zu weichen, auf denen man nichts zu befürchten hat.

Fünfter Fall: *Die beiden Könige sind in einer Stellung, daſs keine Opposition statt finden kann.* Z. B. in der Stellung R auf 26 und 38, P auf 28 und 36, Fig. 1. Nro. 1. Tab. XIV. Was wäre hier das beste Spiel, den feindlichen P angreifen, durch R von 38 auf 29, oder den eignen vertheidigen durch R von 38 auf 45. Untersucht die Entscheidungs- und Zugangs-Felder, und es ergiebt sich, daſs keins von beiden geschehen muſs, denn entscheidend sind 28 oder 36. Zugangs-Felder zu 28 sind für W. 29 und 21, für S. 19 und 20, zu 36 für W. 45 und 44, für S. 35 und 43. Um aber diese Zugangs-Fel-

der zu besetzen, haben beide R immer zwei Felder offen, nehmlich W. 30, 38 oder 46, S. 34, 42 oder 18. Derjenige also, der zuerst einen seiner 2 Wege unbrauchbar macht, verliert. Geht also W. R auf 29, so beraubt er sich des Weges über 30, und verliert den P von 36, da S. durch R auf 35 als zuletzt gekommener das Besetzen des Entscheidungs-Feldes 28 unmöglich macht. Zieht W. R auf 45, so verliert er den Weg über 46, und S. mit R nach 35 gehend ist zuletzt gekommener mit Bezug auf 36 das er besetzen wird, und wo W. nur dann noch *Remis* machen kann, wenn er mit R auf 53 geht. W. kann also nichts anders spielen, als R auf 30; fällt nun S. in den Fehler, angreifen oder vertheidigen zu wollen, und geht nach 35 oder 19, so zöge W. nach 29 und eroberte 28. Er darf also nur nach 18 ziehen, wo dann die Partie *remis* bleiben wird. Ständen indessen die R umgekehrt, d. h. R von S. auf 38, und R von W. auf 26, so gewinnt der Vorzug, wenn er in der Diagonale angreift, also W. R von 26 auf 19, nur mufs, um den P von 28 zu *decken*, S. ziehen R von 38 auf 37, worauf W. R von 19 auf 27 ziehend, als zuletzt gekommen, 28 besetzen wird. Ständen die R auf 21 und 45, jeder neben seinen P, so würde nur dann derjenige verlieren, welcher im Vorzug rechts oder links seitwärts spielte (was zu untersuchen wir als Uebung in den gegebenen Regeln dem Lernenden überlassen). In diesem Fall gehe man rückwärts und nehme die entfernte *Opposition*, oder vorwärts, also hier R von 45 auf 38. Nimmt der Feind die *Opposition*, und geht R von 21 auf 22, so gehe W. ruhig nach 39, denn S, kann das Uebergangs-Feld 29 nicht besetzen, wegen P auf 36. Gäbe er nun die *Opposition* auf, und zöge wieder nach 21, dann nähme W. durch R von 38 auf 31 im folgenden Zug *Contra-Opposition*, und P auf 28 wäre verloren. Ständen die R auf 7 und 63, dann hat der im Nachzug verloren, oder macht höchstens *remis*, es spielt dann: W. R von 63 auf 55 nimmt entfernte *Opposition*, wodurch er, Meister der Reihe 33—40 werdend. darauf die so eben erwähnte *Contra-Opposition* bewirkt und gewinnt, wenn S. nicht durch das Besetzen von 12 *Remis* machen kann. Ständen die R auf 4 und 60, so würde das Spiel immer auf eine der schon abgehandelten Stellungen zurück kommen. Ständen die R umgekehrt, d. h. W. R auf 4, und S. R auf 60, dann ist einleuchtend, dafs der Vorzug gewinnt.

Siehe nun die Stellung in Fig. 2. Nro. 1. Tab. XIV.; so zeigt sich, dafs derjenige, der seine P vertheidigen will, verloren hat, denn es kann S. seine P nur auf 11, 12, 13 vertheidigen, aber nicht die an W. zugänglichen Felder 19 und 21 besetzen, daher 20 immer für S. verloren geht, und natürlich auch 27. Derselbe Fall findet auch statt, wenn W. seine P *decken* wollte. Bei solchen Lagen müssen also beide Theile angreifen, und würde alsdann W. mit Vorzug gewinnen, da sein P von 28 näher zur D steht, als der von 27. Beim Nachzug würde das Spiel *remis*, indem beide P D holen.

Sechster Fall: *Ein Bauer und König gegen König.*

Bei den entschiedenen *Matts* Nro. 5. (Fig. 6. Nro. 2. Tab. XI.) sehen wir, unter welchen Bedingungen der P *matt* machen kann. Hieraus folgt, dafs es Stellungen geben mufs, wo diese Bedingungen nicht möglich sind, oder verhindert werden können. Das dazu nöthige Spiel läfst sich jetzt durch das bisher Erläuterte erklären, und Regeln dafür ableiten. In Fig. 2. Nro. 3. Tab. XI. haben wir die Stellung angewiesen, in welcher es beim Vorzug für W. unthunlich ist, den P von 14 zur D zu bringen. Es kommt als nur darauf an, zu untersuchen,

ob es möglich sei, diese Position, so oft man ihrer bedarf, zu bewerkstelligen. Besetzen des D-Feldes ergiebt sich dabei als unerläfsliche Nothwendigkeit, aber wie? Gleich hingehen, nein, denn da man doch nicht darauf stehen bleiben kann, so würde der Feind, mit R und P auf die vorletzte Reihe kommend, alle Zugangsfelder zu diesem Feld abschneiden. Festhalten der *Opposition* gegen den R; aber man verliert sie doch immer, da er frei Spiel mit dem P hat. Das einzige was also übrig bleibt, wäre: *Opposition* gegen den P nehmen; denn man betrachte die Stellung in Fig. 5. Nro. 2. Tab. XIII. R auf 39 und 63, P auf 47. Was soll S. spielen? R auf 46, dann geht W. auf 62; zieht S. nun den P, so besetzt W. das Feld der D, und wir haben die Stellung von Fig. 2. Nro. 3. Tab. XI. Da inzwischen die Regel des *Oppositions*-Nehmens gegen den P Ausnahmen leidet, wie z. B. in der Stellung Fig. 5. Nro. 2. Tab. XIII. R auf 43 und 60, P auf 44, wo S. P auf 52 zieht, und R von 60 nach 53 zwingt, ihm alsdann durch R auf 51, die Rückkehr nach 60 abschneidet, obgleich dieselbe Stellung nur um eine Reihe vorwärts *Remis* bewirkt (was wir den Leser zu untersuchen bitten), so ist der sicherste Weg zur Berechnung der Möglichkeit oder Unmöglichkeit das D-Holen zu verhindern, das 3te Feld vor dem P zu beobachten; kann ich da meinen R hinsetzen, und der Gegner nicht *Opposition* nehmen, so bringt er seinen P nicht zur D. Um dies nun zu bewirken, mufs ich meinen R keiner *Opposition* blos stellen (der feindliche R stände dann auf einer Reihe mit dem P, weil er da die *Opposition* doch wieder aufgeben mufs), sondern im Gegentheil sie nehmen, nah oder entfernt, sobald es angeht. — Wenn man nun den 14ten Fall §. 6. und dazu gehörige Figur betrachtet, so wird sich ergeben, dafs auf den daselbst angegebenen Feldern das 3te Feld vor dem P zu erreichen ist, ohne dafs der Feind *Opposition* nehmen kann. Stände der P nur noch 2 Schritt von D, so denke man sich sein 3tes Vorfeld anwesend; ist es unter der angegebenen Bedingung erreichbar, dann bleibt das *Remis* sicher. Haben wir nun diese Stellung erlangt, dann ist, um sie zu behalten, weiter nichts nöthig, als abwechselnd dem R und P gegenüber hin und her zu ziehen. Um nun den P sicher durchzubringen, wenn es seinem R gelungen ist, den Feind auf dem 3ten Vor-Feld unter *Opposition* zu nehmen, so mufs der R dann gleich so weit nach dem D-Feld zu gehen, als ohne Gefahr für den P thunlich ist, diesen alsdann nachrücken lassen, bis er wieder sicher steht, und dann mit Vorrücken des R fortfahren, damit dieser das Besetzen des D-Feldes hindert. Versuche in allen möglichen Stellungen werden den Leser von der Richtigkeit dieser Regel überzeugen. Bei T-Bauern ist keine so grofse Berechnung nöthig, denn wenn ich da auch nur im letzten Zug das D-Feld besetzen kann, so ist der P aufgehalten, stände er selbst dicht davor. Soll daher der P durchkommen, so mufs sein R das Feld neben dem D-Feld besetzen können, denn ist ihm dies unzugänglich, so kann er seinem P keinen Platz machen, um D zu holen. Betrachtung der Stellung Fig. 6. Nro. 2. Tab. XI. R auf 8 und 23, P auf 32 wird dieses anschaulich machen.

Siebenter Fall: *Verdoppelte Bauern und König gegen König* gewinnen immer; denn obgleich in Fig. 3. Nro. 1. Tab. XIV. R auf 2 am vortheilhaftesten steht zum *Pat* gegen R auf 19 und P auf 10, so mufs er doch, da W. jetzt P von 34 ziehen kann, nach 9 weichen. Fänden aber die P auf 14 und 30, dann wäre R auf 6 *pat*, W. spiele was er wolle, R von 23 nach 22, od. P von 30 nach 22. Hätte W. aber noch

freies Spiel aufserdem, z. B. C auf 42 oder P auf 56, dann würde er doch gewinnen. Bleibt aber dem Gegner auch ausser seinem R noch frei Spiel, so könnte er zwar den P von der D abhalten, aber die gezwungene Unbeweglichkeit seines R würde uns Vortheile geben, die wir, diese Stellung bei Zeiten voraussehend, schon frühzeitig hätten vorbereiten können und müssen.

Fünftes Kapitel.

Spiel der entschiedenen *Matts*.

§. 1.

Im ersten Cap. §. 5. Pag. 28. sub 1) haben wir gesagt, dafs die Fälle, in denen das Spiel, die Stücke möchten stehen wie sie wollten, immer entschieden sei, bestimmt wären, und nach gewissen Regeln gespielt werden müssen. Wir wollen hier diese Fälle abhandeln, und das Spiel dieser *Matts* angeben, das jedem Spieler bekannt sein mufs, um es jederzeit ohne Anstofs bewirken zu können; denn der Gegner, bei uns gänzliche Unsicherheit in diesem Fall bemerkend, würde von dem jedem Spieler zustehenden Recht, sobald für ihn keine Möglichkeit des Gewinnstes mehr besteht, vom Feinde verlangen zu dürfen, dafs er die Anzahl Züge bestimme, binnen welchen er *matt* setzen will, Gebrauch machen, und wir oftmals genöthigt sein, den regelmäfsigen Gang des *Matts* nicht kennend, eine sicher gewonnene Partie aufgeben zu müssen. Die Nothwendigkeit dieses Rechts wird jedem einleuchten; denn wenn ich in einer Lage bin, wo mein Verlust unvermeidlich, und der Gewinn des Gegners entschieden, oder nichts anders als *Remise* zu erwarten ist, so wäre es höchst unbillig, wenn ich Zeit und Anstrengung anwenden sollte, um so lange es dem Feinde beliebte zu spielen, bis es ihm zufällig gelänge das *Matt* zu *entdecken*, oder sich zu überzeugen, er könne kein *Matt* machen. Darüber könnten Tage vergehen. In diesem Falle mufs er eine Frist bestimmen, binnen welcher er mich *Matt* setzen will; ist diese Frist, die den angenommenen Gesetzen zufolge nicht über 50 Züge betragen darf, verstrichen, so wird das Spiel als unentschieden betrachtet. Kenne ich nun den sichern Gang des entschiedenen *Matts* nicht, so kann der Gegner sehr leicht durch aufmerksames Spiel die von ihm verlangte Frist ohne Erfolg durchspielen, und ich mufs mit Beschämung ein von allen Spielern und Zuschauern, selbst vom Feind anerkannt gewonnenes Spiel *remis* geben. Man mache sich also die hier angegebenen Spiele vollkommen zu eigen, und zwar hauptsächlich die Regeln, welche dabei zu beachten sind, um durch deren Anwendung auf die jedesmalige Lage und Stellung das Resultat zu erlangen.

Im zweiten Cap. beim König Pag. 34 ist bemerkt, dafs er in jeden Fall die Stellung der Stücke sei wie sie wolle, mit der D, einem T oder den zwei L den feindlichen R allein *matt* setze. Hier findet also

gar keine Einschränkung statt, daher wir diese *Matts* zuerst abhandeln wollen.

Als Hauptregel, bei allen entschiedenen *Matts* mit 1 oder 2 Stücken ausser dem R beachte man, dafs es nur in einer Ecke, oder höchstens auf einer Randreihe, nie also auf einer andern Reihe bewirkt werden kann, dafs folglich der *Matt* setzen Wollende anfangen mufs, den Gegner nach dem Rande, und dann ist es nöthig nach einer Ecke zu treiben, ehe er an das wirkliche *Matt* *) zu denken braucht. Der Gegner dagegen mufs immer trachten die Mitte zu halten, oder wieder zu gewinnen, oder vom Rande weg, oder aus den Ecken zu schlüpfen. Diese Regel giebt die Grundlage zu jedem *Matt* und des Spiels gegen dasselbe.

1) *Matt* mit der *Königin.*

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 1, Fig. 1. (diese Stellung ist durch blindes Setzen der Stücke auf das Brett entstanden, was jeder thun kann, der etwa das *Matt* aus einer andern Stellung versuchen wollte. Nur wenn eine gesetzwidrige Position durch das blind Aufsetzen entstände, etwa die 2 R neben einander, oder der R von S, neben der D, müfste sie etwas abgeändert werden.)

Spiel.

1) W. D auf 41, um den R nicht über die Reihe 41—48 zu lassen.
   S. R auf 36, um in der Mitte zu bleiben, und sich vom R von W. zu entfernen, da er nun in dessen Nähe *matt* werden kann.
2) W. D auf 42. um den R wieder zurück zu zwingen.
   S. R auf 37, ging er nach 29, so folgte ihm D auf 35, und so immer weiter, je näher er dem Rande zu zöge, um ihn zuletzt auf der Randreihe festzuhalten.
3) W. R auf 55, um ihn heran zu ziehen.
   S. R auf 36.
4) W. R auf 46.
   S. R auf 29, da er die Mittelreihe verlassen mufs; zög er auf 27, würde R ihm auf 37 folgen.
5) W. D auf 35, um R von der Reihe 33—40 abzuhalten.
   S. R auf 30, zög er nach 20 od. 22, dann gilt das beim 2ten Zug Gesagte.
6) W. D auf 28 *schach*, um R eine Reihe zurück zu treiben.
   S. R auf 23.

*) Den Begriff des *Matts* nach einem allgemeinen Grundsatz zu definiren, kann man sagen: Der König ist *matt*, wenn er auf seinem Standpunkt angegriffen wird, und alle seine Ausgangs-Felder bestrichen, d. h. von andern Stücken ebenfalls bedroht sind. Da nun der R in der Ecke nur 3, am Rande 5, und sonst überall 8 Ausgänge hat, so folgt daraus, dafs zum ersten *Matt* weniger Kräfte als zum zweiten, und zu diesem weniger als zum 3ten verwendet zu werden brauchen (unter Kräfte sind zu verstehen die Stücke der verschiedenen Classen nach ihrer Wirkung). Die uns zu Gebote stehenden Kräfte bestimmen also die Möglichkeit des zu gebenden *Matts*, es sei in der Ecke, am Rande oder in der Mitte. (Da letzteres nur mit den 2 Hauptstücken D und T oder beide T zu bewirken ist, aber auch sehr leicht ins Auge fällt, wie solches auszuführen sei, so lassen wir dieses unbeachtet). Es ist aber nicht genug, dafs das *Matt* möglich sei, wenn der R am Rande oder in der Ecke steht; die Kräfte müssen auch hinreichend sein, ihn dahin zwingen zu können. Da dies indessen nur geschehen kann, durch Stücke

7) W. R auf 38. — S. R a. 22, zöge er a. 24, so ginge D a. 31 *sch.*
8) W. D auf 30 *schach*, um R auf die Reihe 9—16 zu zwingen.
S. R auf 13, zöge er auf 15, so ging R auf 31.
9) W. R auf 29, um den Feind wieder eine Reihe zurück zu drängen.
S. R auf 4, ging er auf 5, würde W. denselben Zug thun, und
10) W. R auf 20. — S. R auf 5. gleich *matt* auf 6 machen.
11) W. D auf 12 *sch.* — S. R auf 6.
12) W. R auf 21. — S. R auf 7.
13) W. R auf 22.
S. R auf 6 oder R auf 8.
14) W. D a. 4 *matt.* „ D anf 15 *matt.*

Man sieht aus diesem Beispiel, was sich auf verschiedene Art, auf welcher Rand-Reihe man will, ausführen läfst, dafs die einfache Regel dieses *Matts* sagt: mit der D den feindlichen R hinter eine, dem Rand am nächsten liegende Reihe zu halten, dann mit dem R so nachzurücken, dafs der Feind dadurch, oder durch ein *Schach* von Reihe zu Reihe bis an den Rand getrieben wird, wo alsdann das *Matt* sich von selbst zeigt. Die vom Feind verlassene Reihe besetzt man gleich mit der D, wo er solche alsdann nicht wieder einnehmen kann.

2) *Matt* mit den *Thurm*.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 1. Fig. 2. (auch durch Blind-aufsetzen entstanden.)

Spiel.

1) W. T auf 41, um R von der Reihe 41—48 abzuhalten.
S. R auf 38, um den T anzugreifen.
2) W. R auf 55 steht nun im Springer-Zug vom R, und mufs diese Stellung zu erhalten suchen.
S. R auf 37, ging er wieder nach 39, so gäbe T *schach* auf 33,
3) W. R auf 54. — S. R auf 36. und er müfste gleich die Reihe
4) W. R auf 53. — S. R auf 35. verlassen.
5) W. R auf 52. — S. R auf 34.
6) W. T auf 48.
S. R auf 33 oder R auf 35.
7) W. R auf 51. „ T auf 47, um den R zu nehmen der *Oppos.*
S. R auf 34. „ R auf 34. zu zwingen od. nach 33 zu treiben,
8) W. T auf 47. „ R auf 51.
S. R auf 33. „ R auf 33.
9) W. R auf 50. „ R auf 50, jetzt mufs S. *Opposition* nehmen, oder gleich nach 25 gehen, wo dann T auf 39 die Reihe 33—40 für S. schliefst.

---

ater Classe; so ist immer zu jedem *Matt* wenigstens eins dieser Stücke erfoderlich. — Die angeführten Spiele können als Beweise dieses Lehrsatzes angesehen werden.

Wäre es möglich, von allen Zügen auf diese Art Lehrsätze oder Axiomen aufzustellen, vom ersten bis zum *Matt*-Zug, dann liesse sich begreifen, es sei ausführbar das *Schach* mit mathematischer Gewifsheit zu berechnen. Die unendliche Menge von Combinationen erlaubt dies aber nicht, daher denn weiter nichts gethan werden kann, als mit Ausnahme der entschiedenen *Matts* auf empirische Art durch Beispiele den Weg zu weisen, und dann ferner der Fassungsgabe der Spieler zu überlassen, die gegebenen und erläuterten Regeln in Praxis mit nöthiger Modification gehörig anzuwenden.

S. R auf 44.

10) W. T auf 39 *sch.* — S. R auf 27, zöge er a. 25 od. 26, so folgte
11) W. R auf 42. — S. R auf 28. R a. 42 od. 43 im Springer-Zug, und gewönne
11) W. R auf 43. — S. R auf 29. schneller eine neue Reihe.
12) W. R auf 44. — S. R auf 30.
14) W. T auf 33. — S. R auf 31, zöge er auf 29, so ginge T
15) W. R auf 45. — S. R auf 32. auf 34.
16) W. R auf 46. — S. R auf 31.
17) W. T auf 34. — S. R auf 32.
18) W. R auf 47. — S. R auf 31 mufs nun *Oppos.* wieder nehmen.
19) W. T auf 26 *sch.* — S. R auf 23, besser auf 22, wo W. alsdann auf 39 geht.
20) W. R auf 40, besser auf 38, indem er dann schneller *Schach* bieten kann, indem S. nach 24 mufs, um nicht gleich *Opposition* zu nehmen.

S. geht jetzt wieder nach dem T zu, und wenn er auf 19 kommt, ist R von W. auf 37 gekommen, dieser geht nun mit T auf 32, und es findet dasselbe Spiel statt, wie auf den vorigen Reihen, wodurch S. auf 11 gezwungen wird, und W. mit R nach 26 folgt. S. rückt wieder nach dem T, den er auf 14 einholt. W. ist inzwischen mit R auf 28 gekommen, und spielt nun:

1) W. T auf 17. — S. R auf 13.
2) W. T auf 18. — S. R auf 14.
3) W. R auf 29 folgt dem R im Springer-Zug, bis S. *Opposition* nehmen mufs, wo T dann *Schach* auf 10 bietet, und R nach der Randreihe auf 7 oder 6 gehen mufs, wohin W. mit R auf 22 folgt; angenommen also, S. sei auf 6 gezogen, so spielt er nun:

S. R auf 5.

4) W. T auf 9. — S. R auf 4.
5) W. R auf 21. — S. R auf 3.
6) W. R auf 20. — S. R auf 2.
7) W. T auf 16. — S. R auf 3.
8) W. T auf 15. — S. R auf 2.
9) W. R auf 19. — S. R auf 1.
10) W. R auf 18. — S. R auf 2.
11) W. T auf 7 *matt.*

Es hätte in dieser Stellung auch spielen können und eigentlich spielen müssen:

1) W. T auf 62. — S. R auf 47.
2) W. T auf 6. — S. R auf 39.
3) W. R auf 55. — S. R auf 31.
4) W. R auf 46. — S. R auf 23.
5) W. R auf 37, wo alsdann das Spiel nach der Regel noch schneller zu Ende geht.

Die Regelmäfsigkeit dieses *Matts* ist klar. Mit dem T schneidet man den Feind von der ihn am weitesten vom Rande entfernenden Reihe ab, folgt ihm mit R immer im Springer-Zug, bringt den T, wenn ihn der Gegner angreift, auf die entgegengesetzte Seite seiner Reihe, sucht nun die Springer-Stellung des R wieder zu gewinnen,

folgt dem Feind darin bis an den Rand, wo er gezwungen ist, in die *Oppos.* zu rücken, bietet nun *schach* mit T, was den Feind zwingt, eine Reihe näher nach dem Rande zu gehen, wiederholt dasselbe Spiel von Reihe zu Reihe bis an die Randreihe, wo endlich, da kein Rückzug mehr da ist, das *Matt* erfolgen mufs. Nähme der Gegner früher *Opposition*, als bis ihn die Stellung am Rande dazu nöthigt, so erfolgen die *Schachs* und das *Matt* auch früher.

3) *Matt* mit den zwei *Läufern.*

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 1. Fig. 3. (ist auch mit Blind-Aufsetzen entstanden.)

Spiel.

1) W. L von 36 auf 29.
   S. R auf 27 oder R auf 44.
2) W. L v. 19 a. 37. „ L von 19 auf 28, wo alsdann das Spiel dasselbe bleibt, nur auf einer andern Seite.
   S. R auf 35, er kann jetzt die L nicht mehr angreifen, noch eine andere Rand-Reihe, als 1 — 57 erreichen, sondern findet sich in einen Raum eingeschlossen von 12 Feldern.
3) W. bringt nun seinen R so heran, dafs er damit auf 44 zieht, wenn S. auf 27 steht, der nichts besser ziehen kann, als auf 35 und 27 hin und her.
   S. R auf 34 oder 26, ging er auf 18, so folgt R auf 35, und das *Matt* findet auf 1 statt.
4) W. mufs nun den Raum, worin S. sich bewegen kann, verengen, und spielt dazu L von 29 auf 36.
   S. R auf 42, steht er auf 26, thut W. doch denselben Zug, und bringt den R auf 43, wenn S. gleich auf 25 oder 33 zieht, oder thut den 5ten Zug, wenn S. R auf 34 geht.
5) W. L von 37 auf 28 *schach.*
   S. R auf 34, und ist nun auf 6 Felder eingeschränkt.
6) W. R auf 51, um 43 zu gewinnen.
   S. R auf 26, zöge er auf 41, so bringt W. die L gleich auf 43 u. 35.
7) W. R auf 43. — S. R auf 33 oder 25. In diesen Fall bleibt der folgende Zug derselbe, aber statt den 9ten thut W. dann gleich den 10ten.
8) W. L von 28 auf 35. — S. R auf 25.
9) W. L von 36 auf 27, wodurch S. auf 33 und 25 beschränkt ist.
   S. R auf 33.
10) W. L von 27 auf 18, um S. nach der Ecke von 57 zu treiben.
    S. R auf 41.
11) W. L von 35 auf 26. — S. R auf 49.
12) W. R auf 51. — S. R auf 41 oder 57.
13) W. L von 18 auf 27 *schach.* — S. R auf 49.
14) W. L von 26 auf 35 *schach.* — S. R auf 57.
15) W. L von 27 auf 36 *matt.*

Auch hier ist die Regel deutlich: die L so in der Mitte zusammenzuziehen, dafs der Feind an einer Seite eingeengt wird, und die L nicht angreifen kann; dann den R heran gezogen, und nun mit dessen Hülfe den Raum des Gegners immer enger gemacht, bis er in

der Randreihe auf 2 Felder beschränkt ist, nun ihn am Rande hin bis in eine Ecke getrieben, wo sich alsdann das *Matt* von selbst zeigt. Man muſs nur aufmerksam sein, durch voreilige Züge nicht *Pat* zu machen, und beim Ziehen der L achten, daſs der Feind sie nicht angreifen, noch zur Seite entwischen kann.

Die hier angegebenen *Matts* sind durchaus keiner Einschränkung unterworfen, bei den folgenden, zwar auch entschiedenen *Matts*, finden indessen Stellungen statt, wo sie nicht zu bewirken sein würden. Da aber diese Stellungen nur durch äusserst schlechtes Spielen herbeigeführt werden können, und doch immer vorausgesetzt werden muſs, daſs die Spieler keine Anfänger ohne die mindeste Uebersicht sind, so lassen sich auch diese *Matts* als ohne Einschränkung auszuführen betrachten.

§. 2.

Im 2ten Capitel Pag. 33. und 34. haben wir gesehen, daſs ein *Laufer* mit jedem Stück 2ter und 3ter Classe (die dabei bemerkte Ausnahme abgerechnet) und seinem R den feindlichen R allein *matt* setzt. Dies giebt also folgende *Matts*:

1) *Matt* mit einem *Laufer* und einem Mittel-*Pion*.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 1. (diese Stellung ist wohl eine der ungünstigsten, denn der P muſs D holen auf entgegengesetzter Farbe des L.)

Spiel.

1) W. L auf 44. — S. R auf 34.
2) W. R auf 51.
   S. R auf 33 oder R auf 27 oder R auf 25.
3) W. R auf 43. „ derselbe. „ derselbe.
   S. R auf 25. „ R auf 18. „ R auf 33.
4) W. P a. 34 *sch.* „ derselbe. „ R auf 35.
   S. R auf 18. „ R a. 19. „ R auf 25.
5) W. R auf 35. „ P a. 26 *sch.* „ R auf 27.
   S. R a. 17 od. R a. 19. R auf 18. „ R auf 33.
6) W. R a. 27 *sch.* „ R auf 35. „ P auf 34, der nun D wird, da
   S. R auf 9. „ R a. 9, od. 10 od. 11. S. nach 41 muſs.
7) W. R auf 19. „ R auf 27 bringt dann L auf 37, um 10. zu
   S. R auf 2. bedrohen, und geht nun das Spiel zu Ende,
   wie in der ersten Spielart.
8) W. P auf 26. — S. R auf 3.
9) W. L auf 30 *sch.* — S. R auf 2.
10) W. P auf 18. — S. R auf 1.
11) W. P auf 10 *sch.* — S. R auf 2.
12) W. L auf 3. — S. R auf 9.
13) W. R auf 11. — S. R auf 17.
14) W. P auf 2 wird D und gewinnt.

Wäre die Stellung indessen so, wie die punktirten Stücke in derselben Fig. anzeigen, dann könnte W. nie gewinnen, weil, was er auch zieht, S. immer P nimmt. Da aber niemand so schlecht spielen, und den P preis geben wird, so ist eine solche Stellung nicht denkbar.

Da S. nichts anders thun kann, als mit R vor dem P zu bleiben, um diesen von D abzuhalten, so ergiebt sich die Regel bald, nehmlich

mit L die Felder vor den P zu bedrohen, dadurch S. zum Rücken zu zwingen, alsdann mit R vorzugehen, und auf der Randreihe durch den L den Feind zu nöthigen, nach der Seite des P zu weichen, wo unser R nicht steht, der alsdann auf der vorletzten Reihe neben den P rückt, diesen zur D macht, und nun *Matt* setzen kann. Man sorge nur, den R nicht hinter den P, sondern neben ihn zu bringen, damit kein *Pat* herauskommt, was der Fall sein würde, wenn im 12ten Zug statt L auf 3, R nach 18 ging.

2) *Matt* mit einem *Laufer* und einem *Thurm-Bauer.*
(der aber D auf dem Feld von der Farbe des *L* werden muſs.)

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel.

1) W. L auf 37. — S. R auf 33.
2) W. R auf 50. — S. R auf 34.
3) W. P auf 41 *sch.* — S. R auf 33.
4) W. L auf 51 *sch.* — S. R auf 25.
5) W. R auf 42. — S. R auf 26.
6) W. P auf 33 *sch.* — S. R auf 25.
7) W. L auf 44. — S. R auf 18.
8) W. R auf 34. — S. R auf 9.
9) W. R auf 27. — S. R auf 10.
10) W. P auf 25. — S. R auf 9.
11) W. P auf 17.
S. R auf 1 oder R auf 2.
12) W. R auf 18. „ derselbe.
S. R auf 2. „ R auf 1.
13) W. L auf 37. „ L auf 37 *schach.*
S. R auf 3. „ R auf 2.
14) W. P auf 9. „ P auf 9 *schach.*
S. wie er will. „ R auf 3.
15) W. P auf 1, in jeden Fall wird D, und gewinnt.

Man sieht, daſs hier dieselbe Regel als beim vorigen Spiel gilt; nur hüte man sich, wenn S. auf 1 steht, den P nicht eher auf 9 zu bringen, bis der L durch *Schach* den R von 1 getrieben hat, indem sonst die Partie *Pat* wäre.

Stände indessen das Spiel so, wie die punktirten Stücke zeigen, dann könnte W. nie gewinnen, da S. immer den P schlägt, W. spiele was er wolle. Es ist aber nicht vorauszusetzen, daſs jemand so schlecht spielen wird, und muthwillig den P Preis giebt.

3) *Matt* mit einem *Laufer* und einem *Springer.*

Einleuchtend ist es, daſs dies *Matt* nur in einer Ecke von der Farbe des L statt finden kann. Das Zusammenziehen der Stücke von W. in der angegebenen Stellung Fig. 3. Nro. 2. Tab. XI. ist nicht zu hindern, und würde, wenn S. an einer andern Seite des Bretts stände, in einer andern Richtung statt finden müssen, gäbe aber immer ein ähnliches Spiel, nur nach einem andern Rande hin. Erlaubt die Lage des Spiels eine Zusammenziehung mehr in der Mitte, so ist ein früheres Ende zu erwarten. Kann man eine der Positionen, wie sie im Lauf dieses Spiels sich darbieten, ohne vorherige Zusammenziehung erhalten, dann

ist diese nöthig. Nur verliere man nie das ganze System aus den Augen; und wer den Ueberblick des regelmäßigen Ganges nicht vollkommen im Kopf hat, lasse sich nicht durch die Hoffnung, das *Matt* früher herbeizuführen, verleiten, das Spiel zu bruskiren, denn alsdann wird gewöhnlich der Gegner aus der Klemme entwischen, und die Operation mehrmal erneuert werden müssen. Besser, einige Züge mehr gethan als nöthig wäre, um den Feind nach der Regel einzuschließen. Das Spiel von S. ist leicht zu begreifen; er muß suchen die Officiere anzugreifen, um wo möglich einen zu schlagen, oder die Mitte zu halten, oder eine Ecke von der entgegengesetzten Farbe des L zu gewinnen, und immer suchen vom Rand oder der Ecke nach der Mitte zu entkommen. (Ist sein Gegner indessen nicht fest in seinem Spiel, dann kann er auch, um ihn zu verwirren, sich ganz zurückziehen, und durch Hin- und Her-Gänge immer wieder die Mitte gewinnen, oder einen andern Rand.)

Da dies *Matt* mit unter die schweren gerechnet wird, so sind in den folgenden Spielen (wenigstens in A. u. B.) zu mehrerer Deutlichkeit alle Variationen angegeben, aus denen der Anfänger den Gang des Spiels genugsam wird kennen lernen, um die Regel bei allen Zügen des Gegners anwenden zu können.

A. Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 4. Fig. 2. (Wäre die Stellung indessen so, als die punktirten Stücke in Fig. 3. Nro. 2. Tab. XI. zeigen, dann würde S. in jeden Fall einen Officier schlagen, und der *Matt* nicht auszuführen sein.)

Spiel.

1) W. C a. 13.

S. R a. 22 od. R a. 15. — 2) W. L a. 45. — S. R a. 22 (R a. 6, 16 a. 14 giebt die Stellung des 2ten Zugs. — W. R a. 21. — S. R a. 8, 16 a. 18 giebt mit W. L a. 31 die Stellung der 1ten Veränderung der Variante vom 3ten Zug. — W. R a. 14, Stellung der 1sten Veränderung in der Variante vom 2ten Zug). 3) W. L a. 24. — S. R a. 14. — 4) W. L a. 31 Stellung des 3ten Zugs.

2) W. L a. 45.

od. R a. 5. — 2) W. R a. 21. — S. R a. 6 (R a. 4. — W. L a. 18 *sch.* — S. R a. 5. — W. C a. 30. — S. R a. 6. — W. L a. 11, Stellung des 7ten Zugs). 3) W. C a. 30. — S. R a. 7 (R a. 5. — W. L a. 18. — S. R a. 6. — W. L a. 11, Stellung des 7ten Zugs). 4) W. L a. 27. — S. R a. 8, 16. — 5) W. R a. 14. — S. R a. 16, 8. — 6) W. L a. 6, Stell. des 10ten Zugs, der Variante vom 7ten Zug.

od. R a. 6. — 2) W. R a. 21. — S. R a. 15 (R a. 5. — W. L a. 18. — S. R a. 6. — W. C a. 30, Stellung gleich der des 7ten Zugs). — 3) W. L a. 45. — S. R a. 6 (R a. 8, 16. — W. R a. 14, Stellung der 1sten Veränderung der Variante vom 2ten Zug). 4) W. C a. 30, Stell. des 4ten Zugs, der Variante vom 2ten Zug.

S. R a. 14 od. R a. 15. — 3) W. R a. 21. — S. R a. 6 (R a. 8, 16. — W. R a. 14. — S. R a. 16, 8. — W. C a. 30. —

S. R a. 8, 16. — W. L a. 24. — S. R a. 14, 8. — W. L a. 6, Stellung des 10ten Zugs der Variante vom 7ten Zug). 4) W. C a. 30. — S. R a. 7 (R a. 5. — W. L a. 31, Stellung des 5ten Zug der Variante vom 3ten Zug). 5) W. L a. 24. — S. R a. 8, 16. — 6) W. R a. 14. — S. R a. a. 16, 8. — 7) W. L a. 6, Stellung des 10ten Zugs der Variante vom 7ten Zug.

S. R a. 5 od. R a. 6 (R a. 15. — W. R a. 21. — S. R a. 8, 16, a. 6 giebt die Stellung der Variante des 4ten Zugs. — 8.

4) W. R a. 21. R a. 14. — S. R a. 16, 8. — W. C a. 30. — S. R a. 8, 16. — W. L a. 24. — S. R a. 16, 8. — W. L a. 6, Stellung des 10ten Zugs der Variante vom 7ten Zug). — 4) W. R a. 21. — S. R a. 5 (R a. 15. — W. L a. 38. — S. R a. 6 a. 8, 16 giebt die Stellung der ersten Verändrung der Variante vom 2ten Zug. W. C a. 30, Stellung des 4ten Zugs der Variante vom 2ten Zug). 5) W. C a. 30. — S. R a. 6. — 6) W. L a. 15 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 5. — W. C a. 15 *matt*). 7) W. R a. 22. — S. R a. 16, 8. — 8) W. R a. 14, Stellung des 9ten Zugs der Variante vom 7ten Zug.

S. R a. 4 od. R a. 6. — 5) W. C a. 30. — S. R a. 5 (R a. 7. — W. L a. 13. — S. R a. 8, 16. — W. R a. 14. — 6. R a. 16, 8. — W. L a. 6, Stellung des 10ten Zugs

5) W. L a. 38. der Variante vom 7ten Zug). 6) W. C a. 15 *sch.* — S. R a. 6. — 7) W. R a. 22. — S. R a. 7. — 8) W.

S. R a. 5. R a. 23. — S. R a. 6 (R a. 8. — W. L a. 24. — S. R a. 7. — W. C a. 32. — S. R a. 8. — W. L a. 15 *sch.* — S. R a. 7. — W. C a. 22 *matt*). 9) W. L a.

6) W. L a. 11. 4. — S. R a. 7. — 10) W. L a. 13. — S. R a. 8. —

S. R a. 6. 11) W. C a. 30, Stellung von Zug 13.

7) W. C a. 30.

S. R a. 5 oder R a. 7. — 8) W. L a. 20. — S. R a. 8, 16. — 9) W. R a. 14. — S. R a. 16, 8. — 10) W. L a. 6. — S. R a. 8 (R a. 16. — W. C a. 47. — S. R a. 8. —

8) W. C a. 15 *sch.* W. C a. 32. — S. R a. 16. — W. C a. 22 *sch.* S. R a. 8. — W. L a, 15 *matt*). 11) W. C a. 15. — S. R

S. R a. 6. a. 16. — 12) W. C a. 32. — S. R a. 8. — 13) W.

9) W. R a. 22. L a. 15 *sch.* — S. R a. 16. — 14) W. C a. 22 *matt.*

S. R a. 7.

10) W. L a. 20.

S. R a. 16 oder R a. 8. — 11) W. R a. 23. — S. R a. 7. — 12) W. C a. 30, Stellung von Zug 12.

11) W. C a. 30.

S. R a. 7 oder R a, 8. — 12) W. R a. 23, — S. R a. 7. — 13) W. C a. 24 *sch.* — S. R a. 8, — 14) W. L a. 29 *matt.*

12) W. R a. 23. — S. R a. 8. — 13) W. L a. 13. — S. R a. 7. — 14) W. C a. 24 *sch.* — S. R a. 8. — 15) W. L a. 22 *matt.*

B. Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel.

1) W. C a. 36.
S. R a. 9, 10, 11, 17.
2) W. R a. 27.

S. R a. 1, 2, 3, 9, 10, 11 od. R a. 17. — 3) W. R a. 19. — S. R a. 9. — 4) W. C a. 21. — S. R a 17 (R a. 1, 2. — W. L a. 27. — S. R a. 1, 2, 3. — W. L a. 18, Stell. des 8ten Zugs). 5) W. C a. 11 *sch.* — S. R a. 9. — 6) W. L a. 27. — S. R a. 2. — 7) W. L a. 13, Stellung des 9ten Zugs.

3) W. L a. 25.

od. R a. 4. — 3) W. R a. 20. — S. R a. 5 (R a. 3. — W. L a. 25. — S. R a. 2, 10. — W. R a. 27, Stellung des 8ten Zugs). 4) W. R a. 21. — S. R a. 4. — 5) W. L a 25 *sch.* — S. R a. 3 (R a. 5. W. C a. 30. — S. R a. 6. — W. L a. 11, Stellung des 7ten Zugs vom vorigen Spiel). 6) W. R a. 20. — S. R a. 2, 10. — 7) W. R a. 27, Stell. des 8ten Zugs.

od. R a. 12. — 3) W. R a. 28. — S. R a. 3, 4, 11 (R a. 5. — W. R a. 21. — S. R a. 4. — W. L a. 25 *sch.*, Stellung des 5ten Zugs der 2ten Variante des 2ten Zugs). 4) W. L a. 25. — S. R a. 12 (R a. 2, 10. — W. R a. 27, Stellung des 3ten Zugs). 5) W. C a. 30. — S. R a. 3 (R a. 5. — W. R a. 21. — S. R a. 6. — W. L a. 11, Stell. des 7ten Zugs vom vorigen Spiel). 6) W. R a. 19. — S. R a. 2. — 7) W. L a. 18. — S. R a. 1, 3. — 8) W. C a. 13. — S. R a 2. — 9) W. C a. 28. — S. R. a. 1, 3. — 10) W. C a. 11, Stellung des 9ten Zugs.

S. R a. 17 od. R a. 1, 2, 9, 10 (R a. 3. — W. R a. 19. — S. R a. 2. — W. L a. 18, Stellung des 7ten Zugs der Variante vom 6ten Zug). 4) W. L a. 18. — S. R a. 10, 17 (R a. 1, 2, 3. — W. R a. 19, Stellung des 7ten Zugs der Variante vom 6ten Zug). 5) W. C a. 21. — S. R a. 17, 10 (R a. 1, 2, 3. — W. R a. 19, Stellung des 8ten Zugs). 6) W. C a. 11. — S. R a. 10 (R a. 2, 3. — W. R a. 19, Stell. des 9ten Zug). 7) W. R a. 26. — S. R a. 2, 3. — 8) W. R a. 19, Stellung des 9ten Zugs.

4) W. R a. 34.

od. R a. 12. — 4) W. C a. 30. — S. R a. 5 (R a. 3. — W. R a. 19. — S. R a. 2. — W. L a. 18, Stellung des 8ten Zugs, mit dem Unterschied, dafs jetzt der C über 13 und 28 nach 11 ziehen mufs). 5) W. R a. 20. — S. R a. 6 (R a. 14. — W. C a. 13, Stellung des vorigen Spiels, denn der L erreicht in seinem zweiten Zug dieselben Felder, welche er da besetzen mufs). 6) W R a. 21, Stellung des 7ten Zugs vom vorigen Spiel, da auch hier der L in seinem 2ten Zug die ihm in dem vorigen Spiel angewiesenen Felder besetzen wird.

S. R a. 9, 10.

5) W. R a. 26.
S. R a. 1, 2, 9, 19 od. R a. 3. — 6) W. R a. 19. — S. R a. 2, 4 — 7) W. L a. 18, Stellung des 7ten Zugs, der 6) W. L a. 18. Variante vom 6ten Zug.
S. R a. 19 oder R a. 1, 2, 3. — 7) W. R a. 19. — S. R a. 1, 7) W. C a. 21. 2, 3. — 8) W. C a. 21, Stell. des 8ten Zugs.
S. R a. 1, 2, 3.

8) W. R a. 19. — S. R a. 1. 2, 3. — 9) W. C a. 11. — S. R a. 2, 4 (R a. 3. — W. L a. 9. — S. R a. 4. — W. C a. 23, Stellung des 12ten Zugs). 10) W. L a. 27. — S. R a. 3. — 11) W. L a. 9. — S. R a. 4. — 12) W. C a. 29. — S. R a. 5 (R a. 3. — W. C a. 13 *sch.* — S. R a. 4. — W. R a. 20. — S. R a. 5. — W. R a. 21, Stellung des 2ten Zugs der 2ten Variante vom 1ten Zug im vorigen Spiel). 13) W. R a. 20. — S. R a. 4, 6 (R a. 14, Stellung des vorigen Spiels). 14) W. C a. 13. — S. R a. 14, 15 (R a. 5. — W. R a. 21, Stellung des 2ten Zugs der 2ten Variante vom 1ten Zug im vorigen Spiel). 15) W. L a. 45, Stellungen des 2ten Zugs vom vorigen Spiel, od. des 2ten Zugs der 1ten Variante vom 1sten Zug im vorigen Spiel, oder der 1ten Veränderung in der 1sten Variante des 1sten Zugs vom vorigen Spiel, oder der 2ten Variante des 1sten Zugs vom vorigen Spiel, je nachdem S. ziehen wird.

C. Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 4. Fig. 1.

Spiel.

1) W. L auf 35. — S. R auf 23.
2) W. R auf 38. — S. R auf 22.
3) W. C auf 42. — S. R auf 23.
4) W. C auf 37. — S. R auf 24.
5) W. R auf 30. — S. R auf 16.
6) W. R auf 22. — S. R auf 8.
7) W. C auf 20. — S. R auf 16.
8) W. C auf 14. — S. R auf 7.
9) W. L auf 44. — S. R auf 6.
10) W. L auf 10. — S. R auf 5.
11) W. C auf 29. Ist mit Beachtung der Verschiedenheit von Farbe des L dieselbe Stellung als die des 12ten Zugs vom vorigen Spiel.

Die allgemeine Regel bei diesem *Matt* wäre demnach: die Stücke dem feindlichen R gegenüber zusammen zu ziehen (entweder in der, Fig. 3. Nro. 2. Tab. XI., angegebenen Stellung, oder so als in Fig. 2. von derselben Nro. durch die mit einem Strich bezeichneten Stücke angedeutet ist. Die Position der Stücke wird ergeben, welche Art von Zusammenziehung am schnellsten bewirkt werden kann), dann durch Ausbreiten und wieder Zusammenziehen ihn allmählig zurück zu manoeuvriren, bis er hinter einer, vom L bedrohten Linie steht, in der man ihn durch *Opposition* des R festhält, nun den C heran zieht, und dann den Gegner am Rande hin nach der Ecke von der *Laufer*-Farbe zwingt, ohne ihm Gelegenheit zu lassen, rechts oder links auszubrechen. Dies muſs der C bewirken, und der L durch Nachrücken den Weg nach der falschen Ecke sperren, bis er ihn so weit hat, um mit Hülfe des R, den Feind in der guten Ecke eingeschlossen zu halten, wo als-

dann der C Stellung nehmen, um durch *Schach* eines der beiden freien Felder zu schliessen. Will beim Zusammenziehen der Feind seitwärts zu gehen suchen, so kann man ihm dies durch Entgegenrücken des R, und Abschneiden der Reihen durch den L hindern. Dies Seitwärtsgehen wäre auch nur bei grosser Entfernung möglich, wo man ohnehin schon rasch vorgeht, und sich mehr in der Mitte zusammen zieht.

Man suche nur nicht den Gegner gleich in die gute Ecke zwingen zu wollen; es gelingt doch nicht, und viel Züge gehen verloren, besser, da er doch in der Nähe seiner Ecke bleiben wird, ihn erst dahin zu bringen.

§. 3.

Im 2ten Capitel Pag. 35. haben wir ferner gesehen, dafs ein *Springer* mit jeden *Bauer* und seinem *König* den feindlichen *König* allein *matt* setzt. Um dies anschaulich zu machen, wollen wir den schwächsten der P wählen, den *Thurm-Bauer* nemlich; und wird alsdann Jeder das *Matt* mit irgend einem andern P noch leichter ausführen können.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 4. (für S. die vortheilhafteste, da er dem P die D streitig zu machen suchen mufs, und sich daher nur ihm gegenüber aufhalten kann).

Spiel.

1) W. C auf 31 *sch.* — S. R auf 33.
2) W. R auf 50. — S. R auf 26, 25.
3) W. R auf 42. — S. R auf 25, 27.
4) W. P auf 33. — S. R auf 17, 18.
5) W. R auf 34. — S. R auf 18, auf 17, dann thut W. den 7ten
6) W. C auf 36. — S. R auf 17. Zug u. hernach den 6ten.
7) W. P auf 25. — S. R auf 9.
8) W. R auf 26. — S. R auf 10.
9) W. P auf 17 *sch.* — S. R auf 9.
10) W. C auf 21, auf 19 machte er *Pat*, oder es wäre wenigstens ein
— S. R auf 2. verlorener Zug.
11) W. R auf 18. — S. R auf 1.
12) W. C auf 11 *sch.* — S. R auf 2.
13) W. P auf 9 *sch.* — S. R auf 3.
14) W. P auf 1 wird D *sch.* und gewinnt.

Hier ist die Regel auch sehr einfach, nemlich mit dem C das D-Feld vor dem P zu bedrohen, damit dieser freie Bahn behält.

Stände indessen die Partie so, dafs der R vom W. nicht zeitig genug heran rücken könnte, um seinen P zu *decken*, so würde das *Matt* nicht zu bewirken sein; s. B. so wie die punktirten Stücke in derselben Fig. zeigen. Hier ist der P immer verloren. Es ist daher wohl darauf zu achten, wenn man dieses *Matt* durch Wegnahme des letzten Stücks vom Gegner herbeiführen kann, ob auch die Stellung der Figuren alsdann erlaubt, den R bei den P zu bringen, ehe der Feind ihn zu schlagen vermag. Angenommen, die Partie stände wie in Fig. 5. Nro. 2. Tab. XI., so würde die Partie immer *Remis* oder *Pat* sein, denn nimmt W. den C, so zieht S. auf 33, und der P ist nicht zu retten. Wollte W. den C nicht nehmen, sondern mit dem seinigen

nach 51 gehen, dann zöge W. C auf 25, und würde immer den P gewinnen, wie man leicht sehen kann, wenn man das Spiel etwas verfolgt. Eine andere Stellung, wo das Spiel ebenfalls *remis* ist, sehen wir in Fig. 11. Nro. 3. Tab. XI. bei den punktirten Stücken, denn hier spielt:

1) W. R auf 42. — S. P auf 49.
2) W. R auf 51. — S. C wie will.
3) W. R auf 51 und 59 abwechselnd, was der Gegner nicht hindern kann, er ziehe C wie er wolle. —

Diese Stellung kann indessen nur durch fehlerhaftes Spiel herbeigeführt werden, da den Zug vorher S. anders spielen konnte, um nicht in diese Stellung zu fallen.

§. 4.

Bei der Angabe des Werthes der Bauern im 2ten Capitel Pag. 33. sahen wir, dafs jeder P (*Thurm-Bauer* ausgenommen) den feindlichen R allein *matt* setzt, wenn er hinter seinen R steht, und dieser in die *Opposition* gerückt ist.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 6. (nach der erforderten Bedingung die vortheilhafteste Stellung für S.).

Spiel.

1) W. R auf 34. — S. R auf 17, geht er nach 19, so bleibt das
2) W. R auf 27. — S. R auf 25. Spiel immer dasselbe,
3) W. P auf 34 *sch.* — S. R auf 17. nur auf der linken
4) W. R auf 19. — S. R auf 9. Seite des P.
5) W. P auf 26.
S. R auf 1 oder R auf 2.
6) W. R auf 11. „ R auf 18.
S. R auf 9. „ R auf 1.
7) W. P a. 18 *sch.* „ R auf 11.
S. R auf 1. „ R auf 9, und nun weiter wie im 7ten Zug
8) W. P auf 10 *sch.* bis zu Ende.
S. R auf 9.
9) W. P auf 2 wird D *schach*, und gewinnt in alle Fälle.

Wer das, in Capitel 4., Abgehandelte gut begriffen hat, wird die in §. 2. 3. und 4. gezeigten *Matts* mit den P leicht begreifen, indem diese auf die Regeln und Fälle von Capitel 4. sich gründen.

Die hier angeführten *Matts* sind diejenigen, woraus man sieht, welche Figuren man wenigstens haben mufs, um den feindlichen R allein *matt* setzen zu können. Hat man also weniger als die hier erforderlichen Figuren, so sind solche Partien unbedingt *remis*. Ehe wir zu den entschiedenen *Matts* übergehen, wo der Gegner noch ein oder mehrere Stücke besitzt, wollen wir die Unmöglichkeit des *Matts* erweisen, wenn nicht die in den schon abgehandelten angegebenen Bedingungen statt finden. Diese sind:

1) Ein *Läufer* und ein *Thurm-Bauer*, der auf einem Feld D wird, das nicht von der Farbe des L ist.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 3. Fig. 1. (diese Stellung ist für W. die vortheilhafteste, nach dem was bei den *Matts* gezeigt ist).

Spiel.

1) W. R auf 17, zöge er R auf 11, so machte er *Pat*, eben so wie durch L auf 20.
S. R auf 2.
2) W. R auf 18, wollte er mit L auf 20 *schach* geben, zöge S. wieder R auf 1; W. müfste dann, um nicht *Pat* zu machen, mit L von der Reihe 2—56 abgehen, und das Spiel käme wiederum in die Lage des vorigen Zugs.
S. R auf 1, und wieder auf 2, wenn W. mit R nach 17 geht, was die Stellung des ersten Zugs herbeiführt.
3) W. P auf 17, da erwiesen ist, dafs ziehen mit dem R und L nichts hilft.
S. R auf 2.
4) W. L auf 20 *sch.*, und dann R auf 19, wenn er den L auf der Diagonale halten will, weil bei jedem andern Zug das Spiel *pat* wird.
S. R auf 9, und mufs W. nun den P durch R *decken*.
5) W. R auf 26.
S. R auf 1.
6) W. L auf 27, um P vor zu bringen.
S. R auf 2.
7) W. P auf 9 *sch.*, oder L auf 18.
S. R auf 1.
8) W. L auf 18, oder P auf 9.
S. R auf 10, wird aber immer wieder nach 1 gehen können, aus welcher Ecke er nicht zu zwingen ist.
9) W. R auf 25 oder 27.
S. R auf 1, und wird nun *pat*, oder kann sich von 1 auf 10 hin u. her bewegen, ohne dafs W. es zu hindern vermag.

2) Zwei *Springer*.

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 3. Fig. 2.

Hier wäre S. *matt* durch den Zug C von 28 auf 11; allein um in die Ecke nach 1 zu ziehen, hätte er vorher nothwendig auf 2 stehen müssen, und konnte also eben so gut auf 3 gehen, wo ihm der Weg nach 12 offen bleibt; denn wollte W. ihn diesen durch C von 28 auf 22 schliessen, so wäre das Spiel *pat*. Nun aber versetze man die Stücke wie man wolle, so läfst sich keine Stellung herausbringen, die S. nöthigte von 2 auf 1 zu gehen, wenn die Stücke von W. so stehen sollen, dafs er im folgenden Zug *matt* machen kann. Es wird entweder immer *pat* werden, oder ein Feld offen bleiben, auf das S. ziehen darf.

3) *Thurm-Bauer*, oder ein *Bauer* vor seinem *König*, oder wenn der Gegner die *Opposition* nimmt.

(vergleiche hiermit was Pag. 80. im 6ten Fall gezeigt ist).

Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 2. Fig. 6. die Stücke mit einen Strich.

Hier zeigt sich von selbst, dafs, wenn W. den P auf 16 bringt, S., der immer von 7 nach 8 und umgekehrt zieht, *pat* wird. Wollte W. den R auf 24 ziehen, so verhindert er den P am Vorrücken. Will er ihn ganz verlassen, so rückt S. dem P entgegen.

Stellung des R hinter dem P, siehe Tab. XI. Nro. 3. Fig. 2. die Stücke mit einem Strich.

Zieht W. mit R auf 22, so macht er *pat*. Bei jedem andern Zuge verliert er den P. Dafs übrigens W. keine andere Position erhalten kann, wird jeder einsehen, wenn man die Stücke eine Reihe rückwärts annimmt, wo sie haben stehen müssen, wie in Tab. XI. Nro. 3. Fig. 1. die Stücke mit einem Strich. Hier mufste gespielt werden:

1) W. R auf 31 nach 29 giebt dasselbe Spiel nur auf der entgegen — S. R auf 6. gesetzten Seite.
2) W. R auf 23. — S. R auf 7.
3) W. P auf 14*sch*. — S. R auf 6.

Dafs die Partie ebenfalls nicht zu gewinnen ist, wenn der Gegner die *Opposition* gewinnt, ist aus Tab. XI. Nro. 2. Fig. 5. gleich zu ersehen, (siehe die Stücke mit einem Strich) denn wo auch W. mit seinem R hinzieht, S. bleibt ihm immer gegenüber, und würde, wenn W. sich zu weit von seinem P entfernte, nach diesem sich wenden, und ihn schlagen.

Ausser den hier angeführten Spielen sind als unbedingt *remis* noch anzusehen:

König u. *Laufer* od. *Springer* od. *Thurm* gegen *König* u. 2 *Laufer*, oder 1 *Laufer* u. 1 *Springer* od. *Thurm*.

König u. *Thurm* gegen *König* 1 *Springer* u. 1 *Thurm*.

König u. *Königin* gegen *König* u. 2 *Laufer* od. 1 *Thurm* u. 1 *Laufer* od. 2 *Thürme* od. 1 *Thurm* u. 1 *Springer*.

versteht sich bei gleich gutem Spiel von beiden Seiten, und einer solchen Stellung, dafs nicht eins der Stücke unvermeidlich genommen werden kann.

Um sich hiervon zu überzeugen, ist weiter nichts nöthig, als dafs man die gezeigten entschiedenen *Matts* gegen den R allein vornimmt, und diesem alsdann das oder die hier angegebenen Stücke mehr giebt, und nun sieht, welchen Widerstand man damit bieten kann. — Es wird sich alsdann gleich darthun, das die mehrsten Stücke das Zurückdrängen des R nach dem Rande und den Ecken verhindern, oder die entscheidende *Matt decken*, oder Gegenangriffe erlauben, welche den Feind zwingen sich zurück zu ziehen, und seine Operationen aufs neue zu beginnen.

Betrachten wir z. B. Tab. XIV. Nro. 3. Fig. 1. Hier macht der Zug L von 38 auf 29 *matt*, W. spielt aber den L auf 47, und erzwingt dadurch *Pat*, oder *Remis* wenn der L nicht genommen wird durch den Zug L von 47 auf 29. Befand sich nun der R nicht anfäng-

lich in der Ecke, so wird jeder leicht einsehen, wie viel früher der L schon wirken konnte, seinen R zu vertheidigen und zu verhindern, dafs er in die Ecke gezwungen wurde.

Nehmen wir nun die Stellung des 9ten Zugs vom *Matt* mit den zwei L Pag. 86., und denken für G. noch einen C hinzu, so ist deutlich, dafs er alsdann diesen statt R auf 33 zieht, und es dadurch unmöglich macht, dafs W. ihn nach 57 zwingt. In der Stellung aber von *Fig.* 2. Nro. 3. Tab. XIV. kann W. dem *Matt* nicht entgehen, denn er mufs spielen: C auf 30. — G. R auf 22 (nimmt er C dann macht er *pat*). 2) W. C auf 15. — G. R auf 23. — 3) W. R auf 7. — G. L auf 29. — 4) W. R auf 8. — G. L auf 23. — 5) W. C wohin er will. — G. L auf 29 *sch.* — 6) W. C deckt *sch.* — G. L nimmt C *matt*; welche andere Züge er auch versucht, er wird immer *matt* werden. Hat der bedrängte R einen T bei sich wie in Fig. 3. Nro. 3. Tab. XIV., so fällt die Unmöglichkeit des *Matts* gleich ins Auge, durch den Zug T auf 16 *schach.* In Fig. 4. Nro. 3. Tab. XIV. zeigt uns der Zug L von 59 auf 41 Verhütung des *Matts*, und der C mag spielen wie er will, um auf 6, 22, 31 zu kommen, stets hindert ihn der L daran. Ebenfalls in Fig. 5. Nro. 2. Tab. XIV. wird der Zug C von 36 auf 21 den *Matt* hindern und seinem R Luft schaffen. Haben beide R einen T, so zeigt sich gleich bei der Aufstellung, dafs ein *Matt* unmöglich sei, denn in Fig. 6. Nro. 3. Tab. XIV. steht R auf 9 unter *Matt*, und sein T ist ausser Gelegenheit zum Angriff. Er braucht aber nur auf 4 zu gehen, so ist alle Gefahr vorbei.

Da nun hier selbst bei sehr ungünstigen Lagen, die nur schlechtes Spiel herbeiführen könnten, dem *Matt* vorzukommen ist, wie viel mehr also früher, ehe der R so in die Enge getrieben wurde.

Setzt man in Fig. 8, 9, 10, 11, 12, 13 und 14. Nro. 4. Tab. XI. statt des L einen C, so wird man sich auch überzeugen, dafs mit diesem der *Matt* Nro. 2. Pag. 99. unausführbar sei.

Betrachtet man nun die Stellungen Fig. 7, 8, 9, 10. Nro. 3. Tab. XIV. *König* und *Königin* gegen *König* und 2 *Laufer*.
König und *Königin* gegen *König* 1 *Thurm* und 1 *Laufer*.
König und *Königin* gegen *König* und 2 *Thürme*.
König und *Königin* gegen *König* 1 *Thurm* und 1 *Springer*,
so ergiebt sich die Unmöglichkeit des *Matts* augenscheinlich, die D mag spielen wie sie will, denn in Fig. 7. halten die L den Gegner immer in *schach*, oder zwingen ihn sich zu entfernen. In Fig. 8, 9, und 10, wo die D *Matt* machen würde, wenn der Gegner ein Stück weniger hätte, steht ihr gerade dieses Stück im Wege; sie thut nur unnütze Hin- und Her-Angriffe, oder mufs dem Feind Gelegenheit lassen, den R aus der Ecke zu bringen. War er also noch nicht darin, so zeigt sich deutlich, dafs es unausführbar ist, ihn dahin zu zwingen, indem er selbst nicht einmal darin festgehalten werden kann. Da nun zum *Matt* durchaus erforderlich ist, den Gegner nach dem Rande und die Ecken zu treiben, so beweist dies die Unvermeidlichkeit der *Remise*.

Damit der Anfänger aber auch sehe, dafs aufmerksames Spiel dazu gehöre, um nicht zu verlieren, so haben wir in Fig. 1 bis 10. Nro. 3. Tab. XIV. Stellungen durch punktirte Stücke angegeben, wo der G., den ersten Zug habend, immer gewinnen wird; deren Auffindung, da sie sehr ins Auge fallend ist, wir den Spielern zur Uebung überlassen.

§. 5.

1) *König* und *Bauer* gegen *König* und zwei *Bauern*.

Wenn schon in den meisten Fällen das *Matt* entschieden ist, so giebt es doch mehrere Lagen, wo die Partie *remise* werden muſs; z. B. Fig. 3. Nro. 4. Tab. XI. R auf 1 und 18, P auf 26, 41 und 42, oder in derselben Fig. R auf 29 und 32, P auf 36, 37 und 38; denn spielte im ersten Fall W. die P, so wären durch den Zug P von 41 auf 33 beide verloren, ginge er aber P von 42 auf 34, so söge S. R auf 17 und hielt nun den Gegner in *Oppos.* fest; ja dieser könnte noch verlieren, wenn er mit seinem R nach 6 ging, wo S. alsdann statt auf 22 zu gehen, nach 20 zöge, und W. auf 14 lockend die *Contra-Oppos.* auf 12 nehmend, solche, wenn W. sie nach 62 verfolgte, auf 36 verliesse, um die P zu attakiren (siehe Cap. 4. §. 7). Eben so wird in der andern Stellung, wenn W. mit R den P auf 39 angreifen will, dieser doch D und gewinnen; dagegen, wenn P von 36 zur D geht, S. durch den Vorzug, weil er früher D bekömmt, *remis* halten können. Betrachtet man die Stellung in Fig. 4. Nro. 4. Tab. XI. R auf 2 und 26, P auf 11, 19 und 27, so ist augenscheinlich, daſs hier die Partie *remis* sein muſs. Eben so in der Position R auf 14 und 38, P auf 22, 30 und 37; denn an welche Seite W. auch den P von 22 anzugreifen versuchen will, der Feind wird immer auf 20 oder 16 in die *Opposition* rücken, und im Fall W. P von 37 auf 29 opfert, die oben erwähnte *Remis* sub 3. Pag. 96. herbeiführen. Bei der Stell. R auf 36 und 50, P auf 43, 44 und 51 zeigt sich auch, daſs S. den feindlichen R immer verhindern wird, seinen P zu attakiren, und wenn dieser den P von 44 durch Vorziehen opfert, um P von 41 zu schlagen, durch Nehmen der *Opposition* auf 27 die früher erwähnte *Remise* sub 3. bewirkt. Ebenfalls zeigt uns die Lage R auf 54 und 64, P auf 40, 55 und 56, daſs hier nur eine *Remise* möglich sei, denn zieht W. den P von 55, so schlägt S. alle beide, oder bekäme D. Bei P von 56 auf 48, ist es *remis*, da der R von 57 nicht heraus kann. Die Stellung Fig. 5. Nro. 4. Tab. XI. R auf 12 und 35, P auf 11, 26 und 28 ist ebenfalls *remise*, so wie R auf 8 und 23, P auf 16, 39 und 47. (Ueber alles hier Gezeigte ist das in Cap. 4. §. 7. Gesagte nachzusehen). Est ist daher unrecht, wenn in manchen Lehrbüchern dies Spiel mit unter die entschiedenen *Matts* gerechnet wird, und zeigt das Gesagte die Nothwendigkeit, das Spiel der *Bauern* und *Könige* gut zu studiren, damit man die Stellungen richtig beurtheilen lerne, in welchen man sagen kann, das *Matt* ist entschieden. Alle Fälle anzuführen, wo die Partie gewonnen seyn würde, ist nicht thunlich, an einigen wird es auch genügen.

A. Stellung des Spiels, siehe Tab. XI. Nro. 4. Fig. 6.

Spiel.

1) R a. 37. — S. R a. 20. — 2) W. R a. 36. — S. R a. 19. — 3) W. R a. 29. — S. R a. 27 (R a. 18. — W. R a. 28. — S. R a. 17. — W. R a. 27. — S. R a. 16. — W. P a. 34 *sch.* — S. R a. 33. — W. R a. 18, u. bringt immer ein P zur D). 4) W. P a. 34 *sch.* — S. R a. 19 (R a. 35. — W. R a. 50. — S. R a. 42. — W. R a. 27. — S. R a. 41. — W. R a. 26, und bringt den P zur D).

5) W. R a. 21. — S. R a. 18 (R a. 11. — W. R a. 28. — S. R a. 18. — W. R a. 20, und bringt P zur D). 6) W. R a. 20. — S. was er will. — 7) W. R a. 27 bringt P zur D.

od. P a. 34. — 2) W. P a. 33. — S. R a. 19 (R a. 18. — W. R a. 28. — S. R a. 25. — W. R a. 27. — S. R a. 17. — W. R a. 34, u. bringt einen P zur D.) 3) W. R a. 36. — S. R a. 18. — 4) W. R a. 35. — S. R a. 25. — 5) W. R a. 27. — S. R a. 17. — 6) W. R a. 34. — S. R a. 18. — 7) W. P a. 25 *sch.*, und geht ein P zur D.

od. R a. 19. — 2) W. R a. 29. — S. R a. 18 (R a. 27. — W. P a. 34 *sch.*, und nun weiter wie in der 1ten Variante im 4ten Zuge). 3) W. R a. 20. — S. a. 25. — 4) W. R a. 27. — S. R a. 17. — 5) W. P a. 34. — S. was er will. — W. R a. 26, und bringt nun einen P zur D.

B. Stellung des Spiels, siehe Fig. 7. Nro. 4. Tab. XI.

Spiel.

1) W. R a. 42. — S. R a. 18 od. 19 (R a. 36. — W. R a. 34. — S. R a. 44. — W. R a. 26, und bringt P von 41 zur D). 2) W. R a. 34. — S. R a. 19 od. 18 (R a. 28. — W. R a. 26, und nun weiter wie im 4ten Zug). 3) W. P a. 36. — S. R a. 28 (R a. 18. — W. P a. 28. — S. R a. 17. — W. R a. 27. — S. R a. 10. — W. P a. 20. — S. R a. 8. — W. R a. 26. — S. R a. 12. — W. R a. 27, und bringt nun ein P zur D). 4) W. R a. 26. — S. R a. 36 (R a. 20. — W. R a. 18. — S. R a. 12. — W. R a. 10. — S. was er will. — W. P von 41 wird D). 5) W. P a. 33. — S. R a. 28. — 6) W. P a. 25. — S. R a. 20. — 7) W. R a. 18. — S. R a. 12. — 8) W. R a. 10, und bringt P von 25 zur D.

Diese Beispiele werden hinreichen, um deutlich zu machen, in welchen Stellungen das *Matt* erfolgen muſs, wenn man nemlich den feindlichen R von seinen P wegmanoeuvriren, diesen schlagen, und nun eine Stellung einnehmen kann, die den Gegner hindert, sich vor den übrig bleibenden P oder in die *Opposition* zu setzen, durch welche er ein stetes Hin- und Her-Ziehen der R erzwingt.

2) *König* und *Thurm* gegen *König*, *Thurm* und *Laufer*.

Dieses *Matt* ist von allen das schwerste, indem der T dem Gegner sehr viel Vertheidigungs-Mittel darbietet, und man sich hüten muſs vor seinen Angriffen, die ein Abtauschen des T zur Folge haben könnten. Das Spiel mit allen möglichen Varianten darzustellen, würde ein zu groſses Tableau geben, das nicht zu übersehen, und noch weniger deutlich dem Gedächtniſs einzuprägen wäre. Die Erfordernisse, um das *Matt* zu bewerkstelligen, sind: den Feind nach einer Rand-Reihe zu zwingen, seinem R den unsrigen gegenüber zu bringen, und so mit dem T zu stehen, daſs dieser *Schach* bieten, d. h. den Angriff eröffnen kann, woraus natürlich folgt, daſs der Gegner seinem T eine Stellung gegeben hat, in welcher er diesen Angriff zu *decken* vermag, weil er sonst *matt* sein würde. Des Feindes Spiel geht dahin, durch *Schach-*

bieten und Angriffe auf den L und T sich in der Mitte des Bretts zu erhalten, oder vom Rande wegzubringen, oder einen Tausch der T nothwendig zu machen, oder den L nehmen zu können. Stände das Spiel wie in Fig. 8 und 9. Nro. 4. Tab. XI., so ist der *Matt* jedem, auch dem Ungeübtesten einleuchtend; ebenso in Fig. 10., wo das Spiel also geht:

1) W. T auf 4 *schach.* — S. T auf 3.
2) W. L auf 47 *schach.* — S. R auf 1.
3) W. T auf 3 nimmt T *matt.*

Bei der Stellung Tab. XI. Nro. 4. Fig. 11. würde der *Matt* folgender Maafsen auszuführen sein:

Spiel.

1) W. T a. 5 *sch.* — S. T a. 6. — 2) W. T a. 13. — S. T a. 46, 54 od. 62 (T a. 1, 2, 3, 4. — W. T a. 14. — S. T a. der Reihe 1—8 od. 17—24 *sch.* od. R a. 8 (zöge er herunter nach einer der Reihen von 33—40 an, bis 57—64, so brächte W. T a. 9, 10, 11 od. 12, und es entstände dasselbe Spiel wie im 3ten Zuge) W. L a. 22. — S. T a. 1, 2, 3, 4, 5 [zieht er jetzt herunter, so geht W. ebenfalls mit T a. 9, 10, 11 od. 12, und das Spiel läuft auch zu Ende wie nach dem 3ten Zug]. W. T a. 16. — S. was er will. — W. T a. 8 *matt*). 3) W. T a. 12. — S. T a. 62 (T a. 54 od. 46. — W. T a. 60 giebt das Spiel von 5ten Zug). 4) W. T a. 52. — S. T a. 46 (T a. 14 od. 6. — W. L a. 22. — S. T wo er will. — W. T a. 56. S. was er will. — W. T a. 8 *matt*). 5) W. T a. 60. — S. T a. 54 (T a. 45. — W. T a. 4 *sch.* — S. T a. 5. — W. T a. 5 *matt*). 6) W. T a. 59. — S. T a. 46 (jeder andere Zug führte das *Matt* mit T a. 3 und 4 od. 5 od. L a. 22 und T a. 64 und 3 herbei). 7) W. L a. 40. — S. T a. 38. — 8) W. L a. 22. — S. T a. 39 *sch.* (bei jedem andern Zug W. T a. 3 und *matt* a. 4 od. 5). 9) W. L a. 31. — S. T a. 36 od. 37 (bei jedem andern Zuge verliert er T oder ist gleich *matt* durch T a. 3). 10) W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 4 od. 5. — 11) W. T a. 4 od. 5 *matt.*

Aus diesem Spiel ergiebt sich, dafs S. die Reihe 6 — 62 nicht verlassen darf, wogegen W. des Gewinns sicher ist, sobald er den Gegner zwingt, diese Reihe aufzugeben. Dagegen zeigt sich aber auch, wie das *Matt* immer schwerer wird, je mehr der feindliche R in der Mitte steht. Dem zufolge hat einer der ersten Meister (Philidor), dem dieses *Matt* allein der Mühe werth schien, in seinem Werk zu erwähnen, die Stellung angegeben, in Fig. 12. Nro. 4. Tab. XI. bezeichnet, und geht alsdann das Spiel folgendermafsen:

Spiel.

1) W. T a. 3 *sch.*
S. T a. 4.
2) W. T a. 11.
S. T a. 62 od. R a. 6 (T a. 60 od. 44. — W. T a. 15 od. 16, Stellung des 4ten Zugs od. des 4ten Zugs der 1ten Variante vom 3ten Zug). 3) W. T a. 16. — S. T a. 5 *sch.* — 4) W. R a. 22. — S. S. R a. 7. — 5) W. T a. 24. — S. T a. 1

(T a. 4 od. 6. — W. R a. 22. — S. was
3) W. T a. 10. will. — W. T a. 6 *matt*) [T a. 3. — W. R
a. 13. — S. was er will. — W. T a. 2 *matt*].
— 6) W. R a. 23. — S. T a. 17 *sch.* — 7) W.
L a. 22. — S. was er will. — 8) W. T a. 8 *matt.*
od. T a. 1, 2. — 3) W. T a. 16. — S. T a. 17 od. 18 *sch.* (R od.
T wo er will. — W. T a. 3 *matt*). — 4) W. L
a. 20. — S. was er will. — W. T a. 2 *matt.*
S. T a. 60 od. T a. 44 (T a. 4. — W. T a. 16. — S. was er will. —
W. T a. 3 *matt*). 4) W. T a. 16. — S. T
a. 47 (T a. 46. — W. T a. 13 *sch.* Stellung
des 8ten Zugs der 1ten Variante vom 5ten
4) W. T a. 15. Zug). — 5) W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 7. —
6) W. T a. 7 *matt.*
od. T a. 51 (R a. 6. — W. T a. 2 *sch.* — S. T a. 4. —
W. T a. 4 *matt*). 4) W. T a. 2 *sch.* — S.
T a. 3. — 5) W. T a. 3 *matt.*
S. T a. 62 od. R a. 6. — 5) W. T a. 16. — S. T a. 63. — 6) W. T
a. 11. — S. R a. 7 (T a. 23 *sch.* — W. L a.
22. — S. R a. 7. — W. T a. 3 *sch.* — S. R
a. 16. — W. T a. 3 *matt*). 7) W. T a. 3 *sch.*
5) W. L a. 47. S. R a. 16. — 8) W. T a. 3 *sch.* — S. R a.
23. — 9) W. T a. 7. — S. R wo er will.
— 10) W. T a. 63 nimmt T.
S. R a. 6 od. T a. 46 (T a. 6. — W. T a. 10. — S. was er will.
— W. T a. 2 *matt*). 6) W. L a. 20. —
S. T a. 45 *sch.* (R a. 4 od. T a. 54, 62. —
W. T a. 7 *sch.* — S. T a. 6. — W. T a. 6
matt [T a. 6. — W. T a. 10. — S. was er
will. — W. T a. 2 *matt*]. 7) W. L a. 29.
6) W. T a. 39. — S. T a. 46 (R a. 6. — W. T a. 16. —
S. was er will. — W. T a. 3 *matt*). 8) W.
T a. 13 *sch.* — S. R a. 6 (R a. 4. — W. T
a. 10. — S. was er will. — W. T a. 2 *matt*).
9) W. T a. 11. — S. R a. 7 (T a. 44. —
W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 4. — W. T a. 4
matt). 10) W. T a. 15 *sch.* — S. R a. 6 (R
a. 8. — W. T a. 14 *sch.* gewinnt T). 11) W.
T a. 39. — S. R a. 5 (T a. 45. — W. T
a. 40. — S. was er will. — W. T a. 6 *matt*).
12) W. L a. 39. — S. R a. 6. — 13) W.
L a. 20 *sch.* — S. R a. 5. — 14) W. T a.
7 *sch.* — S. T a. 6. — 15) W. T a. 6 *matt.*
od. R a. 4. — 6) W. T a. 7 *sch.* — S. T a. 6. — 7) W. T a. 6 *matt.*
S. R a. 5 od. T wo er will. 7) W. L a. 20 *sch.* — S. R a. 5. — 8) W. T
7) W. T a. 35. a. 7 *sch.* — S. T a. 6. — 9) W. T a. 6 *matt.*
S. T a. 60 od. R a. 6 (R a. 4. — W. L a. 40 *sch.* — S. R a. 5. —
W. T a. 3 *matt*). 8) W. L a. 29. — S. R
a. 7 (T a. 60. — W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 4.
8) W. L a. 40. — W. T a. 4 *matt*). 9) W. T a. 40. —
S. R a. 6. S. was er will. — 10) W. A a. 8 *matt.*
9) W. L a. 22.
S. T a. 61 *sch.* od. R a. 7 (was er will. — W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 4. —

10) W. L a. 29. S. R a. 7.
11) W. T a. 40. S. was er will.
12) W. T a. 8 *matt*.

W. T a. 4 *matt*). 10) W. T a. 40. — S. T a. 61 *sch*. — 11) W. L a. 29. — S. was er will. — 12) W. T a. 8 *matt*.

Nicht zu vergessen, dafs bei den T nur die Reihe in Betracht kommt, und nicht das Feld worauf sie stehen, es daher vollkommen gleichgültig ist, wo sie auf den perpendiculären Reihen sich befinden. Mancher klebt am Felde, ohne zu bedenken, dafs bei Stücken, welche ganze Reihen bestreichen, sobald ihnen die Wirkung auf denselben nicht abgeschnitten werden kann, die Stellung in vielen Fällen durchaus gleichgültig sein mufs. Hier z. B. kann der T von W. auf Reihe 3—59 stehen wo er will; auch der T von S. auf Reihe 4—60, denn obgleich L ihn von 4 abschneidet, so würde dieses im vorliegenden Fall nichts helfen, weil alsdann der T durch *schach* den L wieder nach 29 zwingen würde. Viele werden diese Bemerkung überflüssig finden, aber wir schreiben für Lernende, denen nicht selten so etwas entgeht, und die oft auf bekannte Sachen wiederholt aufmerksam gemacht werden müssen.

Als allgemeine Regel bei diesem *Matt* würde also gelten: mit dem T den Feind unter *Matt* zu halten, und das Ziehen des R möglichst zu hindern, wenigstens bis in einer Stellung, wo dieses Ziehen des R ihm keinen Ausweg öffnet; dann mit dem L so zu gehen, dafs er Angriffe auf unsern R *deckt*, und den feindlichen T zu solchen Stellungen zwingt, die den L erlauben, die Neben-Felder des R vom Gegner anzugreifen, wodurch er verhindert wird, das *Schach* des T mit dem seinigen zu *decken*, oder unsern T erlauben, auf, vom L *gedeckten* Feldern den R anzugreifen.

Es ist indessen nicht genug, das *Matt* gezeigt zu haben, sondern es mufs auch dargethan werden, ob es möglich sei, den Feind in die dazu erforderliche Lage zu zwingen. Zu dem Ende nehmen wir die Stellung an Fig. 13. Nro. 4. Tab. XI. eine der vortheilhaftesten für den Gegner, in der er suchen mufs zu hindern, dafs sein R nach dem Rand getrieben wird, was er am besten kann, wenn er die *Schachs* des T mit dem seinigen zu *decken* vermag.

Spiel.

W.	S.
1) L a. 38.	T a. 4.
2) T a. 50.	T a. 5.
3) T a. 12 *sch*.	R a. 14 *sch*.
4) R a. 30.	T a. 53.
5) T a. 58.	T a. 54.
6) T a. 10 *sch*.	R a. 6.
7) R a. 37.	R a. 5.
8) L a. 29.	T a. 14.
9) T a. 2 *sch*.	R a. 13.
10) R a. 28.	T a. 62.
11) T a. 10 *sch*.	R a. 5.
12) R a. 21.	T a. 60.
13) T a. 15. Stell. 4ter Zug vorig Spiel.	

1te Variante des 1ten Zugs.

W.	S.
1) L a. 38.	T a. 60.
2) L a. 47.	T a. 4.
3) T a. 17 *sch*.	R a. 14.
4) R a. 30.	T a. 28 *sch*.
5) L a. 29.	T a. 60.
6) T a. 9 *sch*.	R a. 5.
7) R a. 21.	T a. 52.
8) T a. 10. Stell. 8ter Zug vorig Spiel.	

1ste Veränderung dieser Variante.

W. 6ter Zug	S.
T a. 9 *sch*.	R a. 6.
7) R a. 21.	R a. 7.

8) T a. 15 *sch.* R a. 6.
9) T a. 39. T a. 61.
10) T a. 36. R a. 7.
11) T a. 40 u. 8 *matt* od. T gewonnen.

Variation dieser Verändrung.

W.	S.
9) T a. 39.	T a. 64 od. 62.
10) L a. 20 *sch.*	R a. 5.
11) T a. 7 *matt.*	

2te Verändrung dieser Variante.

W. 6ter Zug	S.
T a. 9 *sch.*	R a. 7.
7) L a. 22.	T a. 62 *sch.*
8) R a. 23.	T a. 63 *sch.*
9) L a. 31.	T a. 62.
10) T a. 12.	T a. 54.
11) T a. 60.	T a. 46.

12) L a. 40, Stell.: 7ter Zug des Spiels v. Fig. 11. Nro. 4. Tab. XI.

Variation dieser Verändrung.

W.	S.
7) L a. 22.	T a. 63.
8) L a. 31.	T a. 62 *sch.*
9) R a. 23.	T a. 46.
10) T a. 57.	T a. 54.
11) T a. 60 wie in der Verändr.	

3te Verändrung dieser Variante.

W. 5ter Zug	S.
L a. 29.	T a. 26.
6) T a. 9 *sch.*	R a. 5.
7) R a. 21.	T a. 18 *sch.*

8) L a. 20 gewinnt T oder *matt* mit T a. 1.

1ste Variation dieser Verändrung.

W.	S.
6) T a. 9 *sch.*	R a. 7.
7) R a. 23.	R a. 6.
8) L a. 22.	R a. 5.
9) T a. 13 *sch.*	R a. 6.
10) T a. 37.	T a. 58.
11) T a. 40.	T a. 63 *sch.*
12) L a. 31.	R a. 5.

13) T a. 36 gewinnt T oder *matt* mit T a. 4.

2te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
6) T a. 9 *sch.*	R a. 6.
7) T a. 12.	T a. 25.
8) R a. 22.	T a. 17 *sch.*
9) L a. 20 *sch.*	R a. 5.
10) R a. 21.	T a. 49.
11) T a. 10.	T a. 53 *sch.*
12) L a. 29.	T a. 52.
13) T a. 9.	T a. 60.

14) T a. 15 Stell. 4ter Zug vorig Spiel.

4te Verändrung dieser Variante.

W. 5ter Zug	S.
L a. 29.	T a. 4.
6) T a. 9 *sch.*	R a. 6.
7) L a. 22.	T a. 5.
8) R a. 23.	T a. 3.
9) T a. 13.	T a. 51.
10) T a. 37.	T a. 55 *sch.*
11) L a. 31.	T a. 40.
12) L a. 24 *sch.*	R a. 7.
13) T a. 5 *matt.*	

5te Verändrung dieser Variante.

W. 5ter Zug	S.
L a. 29.	T a. 12.
6) T a. 24.	T a. 13.
7) T a. 23.	T a. 12.
8) L a. 20.	T a. 10.
9) T a. 22 *sch.*	R a. 15.
10) R a. 21.	T a. 58.
11) T a. 54.	T a. 61 *sch.*
12) L a. 29 *sch.*	R a. 23.
13) T a. 55 *sch.* Stellung gleich der des 6ten Zugs der 3ten Verändr.	

1ste Variation dieser Verändrung.

W.	S.
12) L a. 29 *sch.*	R a. 7.

13) T a. 55 *sch.* Stell. die zu Ende geht wie die Variation der 1ten od. die 1te Variation der 3ten Verändr.

2te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
10) R a. 21.	T a. 18.
11) T a. 62.	T a. 17.

12) T a. 63 *sch.* Stell. gleich der des 6ten Zugs.

3te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
9) T a. 22 *sch.*	R a. 7.
10) R a. 21.	R a. 15.
11) T a. 62.	T a. 42.
12) T a. 63 *sch.*	R a. 24.

13) L a. 13 geht zu Ende wie das Spiel der 1sten Variation von der 3ten Verändrung.

4te Variation dieser Veränderung.

W.	S.
9) T a. 22 *sch.*	R a. 5.
10) R a. 21.	T a. 13 *sch.*
11) R a. 28.	T a. 14.
12) T a. 21 *sch.*	R a. 12.
13) T a. 53.	T a. 30 *sch.*
14) L a. 29.	T a. 62.
15) T a. 49.	T a. 60 *sch.*
16) L a. 38.	T a. 59.
17) T a. 9 *sch.*, Stell. ähnlich der des 3ten Zugs vorigen Spiels, nur um eine Reihe mehr vor.	

5te Variation dieser Veränderung.

W.	S.
8) L a. 20.	T a. 4.
9) T a. 22 *sch.*	R a. 15.
10) L a. 13.	T a. 1.
11) T a. 23 *sch.*	R a. 14.
12) L a. 22.	T a. 17.
13) T a. 15 *sch.*	R a. 6.
14) R a. 23.	R a. 5.
15) T a. 13 *sch.*, geht zu Ende wie die 1ste Variation der 3ten Veränderung.	

6te Veränderung dieser Variante.

W. 4ter Zug.	S.
R a. 30.	T a. 12.
5) L a. 29.	T a. 13.
6) T a. 23, Spiel des 7ten Zugs 5te Veränderung.	

Variation dieser Veränderung.

W.	S.
4) R a. 30.	T a. 60.
5) T a. 9 *sch.*	R a. 6.
6) L a. 29, Stell. der 1ten Veränd.	

7te Veränderung dieser Variante.

W. 3ter Zug.	S.
T a. 17 *sch.*	R a. 12.
4) L a. 29.	T a. 5.
5) R a. 28.	T a. 3.
6) T a. 9 *sch.*	R a. 4.
7) R a. 21.	T a. 19 *sch.*
8) L a. 20.	T a. 51.
9) T a. 10.	T a. 53 *sch.*
10) L a. 29.	T a. 51.
11) T a. 34.	T a. 19 *sch.*
12) L a. 20.	T a. 51.
13) T a. 39.	T a. 53 *sch.*
14) L a. 29.	R a. 3.
15) T a. 34 und 2 *matt.*	

8te Veränderung dieser Variante.

W. 2ter Zug.	S.
L a. 47.	T a. 12.
3) T a. 17 *sch.*	R a. 13.
4) R a. 30.	T a. 29 *sch.*
5) L a. 29.	T a. 12.
6) T a. 23.	R a. 14.
7) L a. 20, Stell. des 8ten Zugs 5te Veränderung.	

2te Variante des 1sten Zugs.

W.	S.
1) L a. 38.	T a. 13.
2) T a. 17 *sch.*	R a. 14 *sch.*
3) R a. 30.	T a. 12.
4) L a. 29.	T a. 13.
5) T a. 23.	T a. 12.
6) L a. 20, Stell. 8ter Zug 8te Veränderung 1ste Variante.	

Veränderung dieser Variante.

W. 2ter Zug.	S.
T a. 17 *sch.*	R a. 12 *sch.*
3) R a. 28.	T a. 14.
4) L a. 29 giebt dasselbe Spiel wie in der Var. nur auf der and. Seite.	

3te Variante des 3ten Zugs.

W.	S.
3) T a. 18 *sch.*	R a. 12 *sch.*
4) L a. 29.	T a. 3.
5) R a. 28.	T a. 59.
6) T a. 10 *sch.*	R a. 3.
7) T a. 14.	T a. 60 *sch.*
8) R a. 21.	T a. 59.
9) L a. 20.	T a. 51.
10) R a. 28.	T a. 59.
11) L a. 27.	T a. 60 *sch.*
12) R a. 19.	T a. 52.
13) T a. 15.	T a. 60.
14) T a. 9.	T a. 52.
15) T a. 13.	T a. 60.
16) L a. 45.	R a. 4.
17) T a. 37.	R a. 3.
18) T a. 33.	R a. 4.
19) L a. 27.	R a. 5.
20) T a. 38 und 6 *matt.*	

1te Veränderung dieser Variante.

W. 18ter Zug.	S.
T a. 33.	T a. 52.
19) L a. 38.	R a. 4.
20) L a. 20.	T a. 59 *sch.*
21) L a. 27.	R a. 5.
22) T a. 38 und 6 *matt.*	

8te Veränderung dieser Variante.

W. 18ter Zug.	S.
T a. 38.	R a. 2.
19) L a. 38 *sch.*	R a. 3.
20) T a. 1 *matt.*	

8te Veränderung dieser Variante.

W. 17ter Zug.	S.
T a. 37.	T a. 12.
18) L a. 18 *sch.*	R a. 3.
19) T a. 5 *sch.*	T a. 4.
20) T a. 4 *matt.*	

4te Veränderung dieser Variante.

W. 16ter Zug.	S.
L a. 45.	T a. 44.
17) L a. 18.	T a. 43 *sch.*
18) L a. 27.	T a. 44.
19) T a. 9.	T a. 42.
20) T a. 11 *sch.*	R a. 2.
21) T a. 13.	R a. 1.
22) T a. 9 *sch.*	R a. 2.
23) T a. 33.	T a. 43.
24) T a. 37 und 5 *matt.*	

1ste Variation dieser Verändrung.

W.	S.
23) T a. 33.	T a. 10.
24) L a. 20 *sch.*	R a. 3.
25) T a. 1 und 2 *matt.*	

2te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
23) T a. 33.	R a. 3.
24) L a. 34.	R a. 2.
25) L a. 20 *sch.*	R a. 3.
26) T a. 1 und 2 *matt.*	

3te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
20) T a. 11 *sch.*	R a. 4.
23) T a. 14 nnd 6 *matt.*	

4te Variation dieser Verändrung.

W.	S.
19) T a. 9.	R a. 2.
20) T a. 33.	T a. 43.
21) L a. 20 *sch.*	R a. 3.
21) T a. 1 *matt.*	

5te Verändrung dieser Variante.

W. 15ter Zug.	S.
T a. 13.	R a. 4.
16) T a. 37.	T a. 59.
17) T a. 33.	R a. 5.
18) T a. 38 und 6 *matt.*	

6te Verändrung dieser Variante.

W. 14ter Zug.	S.
T a. 9.	R a. 2.
15) T a. 33.	T a. 59.
16) T a. 37 und 5 *matt.*	

7te Verändrung dieser Variante.

W. 13ter Zug	S.
T a. 15.	T a. 44.
14) T a. 9.	T a. 42.
15) T a. 11 *sch.*, Spiel des 20ten Zugs 4ter Verändrung.	

4te Variante des 5ten Zug.

W.	S.
5) T a. 58.	T a. 13.
6) T a. 63.	T a. 12.
7) L a. 29.	T a. 13.
8) T a. 23.	T a. 12.
9) L a. 20, Stell. des 8ten Zugs 5te Verändrung 1ste Variante.	

5te Variante 7ter Zug.

W.	S.
7) R a. 37.	R a. 7.
8) L a. 29.	T a. 14.
9) T a. 58.	T a. 54.
10) R a. 28.	R a. 16.
11) T a. 10 *sch.*	R a. 23.
12) T a. 15 *sch.*	R a. 24.
13) R a. 21.	T a. 53.
14) T a. 63.	T a. 54.
15) L a. 22.	R a. 32.
16) T a. 31 *sch.*	R a. 24.
17) R a. 14.	T a. 51.
18) T a. 26.	T a. 11 *sch.*
19) L a. 13.	T a. 12.
20) T a. 2.	R a. 32.
21) T a. 34 und 40 *matt.*	

Aus allen diesen Spielen wird man hinlänglich sehen, wie der *Matt* in welcher Stellung auch immer erzwungen werden kann, und was zu beobachten ist, um den Gegner nach den Rande zu zwingen, wo sich dann das weitere Spiel nach der allgemeinen Regel Pag. 102. ergiebt.

Wer alle diese hier gezeigten Spielarten aufmerksam durchgeht, wird finden, dafs nicht bei allen die besten und am schnellsten zum Ziel führenden Züge gethan sind; er wird daraus aber sehen, dafs

dadurch das Spiel wohl etwas verlängert werden kann, mufste indessen immer gewonnen werden mufs.

Zur Aufgabe geben wir dem Spiellustigen in Fig. 14. Nro. 4. Tab. XI. eine Stellung, wenig verschieden von der in Fig. 13., wo indessen das Spiel von Anfang an anders geleitet werden mufs als hier, denn es spielt dann:

1) W. L auf 36. — S. T auf 19.
2) W. T auf 54. — S. T auf 20.
3) W. T auf 30. — S. T auf 19.
4) W. T auf 27, Stellung gleich der des 8ten Zugs von der 5ten Veränderung der 1sten Variante im vorigen Spiel, nur um eine Reihe weiter vorwärts, und ist nun weitere Spiel aus dem Gezeigten leicht abzuleiten.

Wir wollen bei dieser Gelegenheit bemerken, dafs bei solchen Spielen, wenn schon erwiesen ist, dafs der *Matt* erfolgen mufs, doch wohl schwerlich jemand es so weit bringen wird, um immer den bestmöglichsten Zug zu thun. Selbst der gröfste Meister kann es wohl behaupten aber nie beweisen, denn man bedenke nur, welches ungeheure Tableau dazu gehörte, um alle Züge bei allen möglichen Stellungen mit ihren Variationen darzustellen, und nun daraus auf eine deutliche Art die Züge auszusuchen, welche von beiden Seiten müssten gethan werden, um die beste Vertheidigung und den schnellsten Angriff auszumitteln, d. h. die bestimmte Anzahl Züge, welche nöthig sind um das Spiel zu endigen, und die alsdann nie überschritten werden dürfte. Der Lernende lasse sich daher nicht abschrecken, wenn ihm auch ein geschikterer beweiset, dafs er früher hätte *Matt* machen können. Er halte nur das System im Auge: erst den Feind nach einer Rand-Reihe hin manoeuvriren zu müssen; (nach welcher hin dieses am schnellsten geschehen kann, zeigt die jedesmalige Stellung des Spiels hinlänglich), ferner mit R und L eine solche Position zu nehmen, dafs der L das Vorrücken des R begünstigt, und die Angriffe des feindlichen T *deckt*, wodurch man immer Zeit gewinnt, weil der Feind, um einen neuen Angriff zu machen, stets 2 Züge thun mufs. Ist der Gegner am Rande hingebracht, so lassen sich die Combinationen wohl berechnen, und wer dann, nicht sowohl die Züge als den Geist des *Matts* inne hat, wird bald sehen, was er ziehen mufs, um zum Ziel zu gelangen. Mögen dabei auch immerhin überflüssige Züge statt finden, oder ein falscher Zug uns wieder um einen erlangten Vortheil bringen, dafs darf den Muth nicht niederschlagen. Uebung schärft den Ueberblick, und wer anfänglich Schritt vor Schritt gehen mufs, wird nach einiger Zeit spielens bald bei der Stellung des Spiels bemerken, durch welchen Gang er am raschesten zum Zweck kommen kann.

Dafs es bei diesem *Matt* Stellungen giebt, wo *Remise*, selbst zum Verlust für T und L erfolgen mufs, ist zwar begreiflich; sie sind aber von der Art, dafs ohne schlechtes Spiel sie nicht wohl statt finden können. Solche wären z. B. die Stellungen der punktirten Figuren Tab. XI. Nro. 4. Fig. 8 und 9., wo S. am Zuge in Fig. 8. *matt*, und in Fig. 9. *remise* macht.

Da bei allen entschiedenen *Matts* immer auf der *mattsetzenden* Seite das Minimum der dazu nöthigen Stücke, und auf der *mattgesetzten* das Maximum derselben zu der möglichst längsten Vertheidigung angenommen ist, so sehen wir aus diesem *Matt*, dafs, wenn der S.

statt des T einen L oder C hätte, der *Matt* um so leichter zu erzwingen sein müfste.

Es wird demnach: *König* und *Thurm* und *Laufer* oder *Springer* gegen *König* und *Laufer* oder *Springer* stets entschieden *Matt* setzen.

Die verschiedenen Fälle welche dabei statt finden können, sind:

1) *König* und *Thurm* und *Laufer* gegen *König* und *Laufer* von gleicher Farbe.
2) *König* und *Thurm* und *Laufer* gegen *König* und *Laufer* von verschiedener Farbe.
3) *König* und *Thurm* und *Laufer* gegen *König* und *Springer*.
4) *König* und *Thurm* und *Springer* gegen *König* und *Springer*.
5) *König* und *Thurm* und *Springer* gegen *König* und *Laufer*.

In keinem dieser Fälle kann der einzelne Officier verhindern, dafs der T den feindlichen R in einem gewissen Bezirk fest halte, und unser R sich diesem im Springer-Zug entgegenstelle, um nach der Regel des *Matts* mit dem T allein zu operiren. Siehe Pag. 84. Nro. 2.

Die Stellungen von Fig. 1, 2, 3, 4, und 5. Nro. 3. Tab. II. sind von den vortheilhaftesten für die Vertheidigung gegen das *Matt*, wenn indessen der Lernende das bisher Gezeigte wohl inne hat, so wird es ihm leicht fallen, die zweckmäfsigen Züge zu finden, um das *Matt* zu bewirken, was (vorzüglich bei den C) durch Angriff des Officiers oder durch gute Stellungen, welche den Gegner nach den Rand zwingen, ohne dafs er seinen Officier zur Hülfe benutzen kann, ausgeführt werden mufs.

3) *König* und *Königin* gegen *König* und *Thurm*.

Bei diesem Spiel finden ebenfalls Stellungen statt, wo der T *Matt* setzen kann, z. B. Fig. 15. Nro. 4. Tab. XI. R auf 1 und 17, D auf 31, T auf 14, wo, wenn S. am Zug ist, der T auf 4 *matt* setzt. Eine solche Stellung indessen kann nur durch schlecht spielen herbeigeführt werden. Leichter aber wird ein *Pat* oder *Remis* eintreten, wenn der Spieler nicht aufmerksam ist. Man sehe die Stellung auf derselben Fig. R auf 43 und 59, D auf 44, T auf 58, wo der Zug T auf 42 *remis* oder *pat* bewirkt, je nachdem W. den R wegzieht oder T nimmt. Eben so die Stellung R auf 54 und 64, D auf 38, T auf 60, wo der Zug T auf 62 *remis* oder *pat* macht. Dergleichen Positionen giebt es mehrere, und man wird leicht darin verfallen, wenn man die D, sobald der feindliche R auf einer Randreihe steht, zu nahe heran auf die 3te Reihe vom R abbringt. Sie darf nicht näher kommen als bis auf die 4te Reihe, denn stände in Fig. 15. die D statt auf 44 auf 37, so würde sie ohnfehlbar *matt* machen. Hierauf ist sorgfältig zu achten, und die D, wenn sie zu nahe gebracht ist, zu entfernen, wie man in den hier unten angegebenen Spielen bemerken wird.

Bei Stellungen wie in Fig. 16. Nro. 4. Tab. XI. R auf 38 und 52, D auf 53, T auf 43, zeigt sich das *Matt* gleich durch den Zug D auf 39, wo der T verloren ist. Eben so auf Fig. 17. R auf 37 und 52, D auf 54, T auf 45, indem hier D auf 40 und dann auf 48 *schach* giebt, weil S. mit R nach 46 mufs, um T nicht gleich zu verlieren. Auf gleiche Art ist bei der Stellung in derselben Fig. R auf 1 (er kann auch eben so gut auf 2 oder 9 stehen) und 18, die D und T mögen

stehen wo sie wollen, der *Matt* oder Gewinn des T unfehlbar, wie sich Jeder überzeugen kann, wenn er die Stücke willkührlich aufsetzt und nun das *Matt* sucht. Nur mufs man dabei in Acht nehmen, die D nie so zu stellen, dafs der Gegner Gelegenheit findet, sich mit seinem R dem unsrigen gegenüber zu stellen, ohne Gefahr für *Matt*, weil er dann aus der Ecke entweicht. Es soll z. B. der T auf 15 und die D auf 18 stehen, so wird spielen:

1) W. D auf 25 *sch.*
   S. R auf 2.
2) W. D auf 34 *sch.*, nicht aber auf 26, weil sonst R auf 3 geht und aus der Ecke entkommt.
   S. R auf 9, auf 3 wäre er *matt*; auf 1, D auf 6 gewinnt T.
3) W. D auf 41 *sch.*, nicht auf 33, weil sie dann auf 42 müfste, und R wieder nach 3 könnte ohne Gefahr.
   S. R auf 2.
4) W. D auf 50 *sch.* gewinnt T.

Steht indessen das Spiel so: (siehe Tab. XIV. Nro. 2. Fig. 1.) R auf 8 (der R von S. kann auch auf 7 od. 16 stehen) und 22, T auf 15, D wo sie will (hier auf 29), dann ist das Spiel ebenfalls entschieden, nur mufs die D sich suchen auf die Randreihen, hier auf 5 od. 32 im Nachzug zu stellen, weil stetes *Schach*geben zu nichts führen würde.

Spiel.

1) W. D a. 2 *sch.* od. D a. 56 *sch.* giebt dasselbe Spiel auf einer andern Randreihe.
   S. R a. 16 (T a. 7. — W. D a. 56 *matt*).
2) W. D a. 5, um den Zug T a. 23 zu hindern.
   S. T a. 9 od. T a. 63 (T a. 39 od. 7. — W. D a. 32 *sch.* gewinnt T od.
3) W. D a. 32 *sch.* *matt*). 3) W. D a. 37 *sch.* — S. R a. 7, 8 (R a. 24 od. T a. 23. — W. D a. 40 od. 23 *matt* od. gewinnt T). 4) W. D a. 1 *sch.* — S. R a. 16 (T a. 7. — W. D a. 64 *matt*). — 5) W. D a. 9 *sch.* gewinnt T.
   od. T a. 47 (T a. 55 od. 10. — W. D a. 37 *sch.* gewinnt T).
   S. R a. 7. 3) W. D a. 37 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 8, 24 od. T a. 23. — W. D a. 40 od. 23 gewinnt T od.
4) W. D a. 39 *sch.* *matt*). 4) W. D a. 35 *sch.* — S. R a. 8, 16 (R a. 6. — W. D a. 3 *matt*). 5) W. D a. 40 *sch.* gewinnt T.
   od. T a. 11 (R a. 24. — W. D a. 8 *sch.* — S. T a. 16. — W. D a. 7. — S. T a. 15. — W. D a. 15 *sch.* — S. R a. 32. — W. D a. 31 *matt*). 3) W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 7. — 4) W. D a. 28 *sch.* — S. R a. 16 (R a. 8, 8 od. T a. 14. — W. D a. 4 od. 14 gewinnt T od. *matt*). 5) W. D a. 44 *sch.* — S. R a. 7, 8 (R a. 24. — W. D a. 48 *matt*). — 6) W. D a. 4 *sch.* gewinnt T.
   S. R a. 8, 16 (R a. 6 od. T a. 15. — W. D a. 3 od. 15 *matt*).
5) W. D a. 48 *sch.*
   S. R a. 7 (T a. 16. — W. D a. 3 *matt*).
6) W. D a. 47 *sch.*, nicht auf 55, weil dann S. R auf 6 geht, und aus der Ecke entweicht.

S. R a. 16 (R a. 6, 8 od. T a. 15. — W. D a. 2 od. 15 gewinnt T oder *matt*).
7) W. D a. 56 *sch.*
S. R a. 7.
8) W. D a. 2 *sch.* — S. R a. 16. — 9) W. D a. 9 *sch.* — S. R a. 24. — 10) W. D a. 15 *sch.* und 31 *matt.*

Das auch die Stellung des T gleichgültig ist, wird Jeder leicht einsehen, denn stände er auf eins der Felder, wohin er von 15 aus ziehen kann, so zeigt das Spiel die Folge. Stände er aber in der Mitte, etwa auf 35 oder 44, so ist das Spiel noch schneller entschieden, denn:

1) W. D a. 5 *sch.* — S. R a. 16. — 2) W. D a. 23 *sch.* — S. R a. 8. — 3) W. D a. 15 *matt.*

Eine andere Stellung, die wie die vorige an allen 4 Seiten, auf welchem Felde der Rand-Reihe es auch sei, statt findet, und in welcher der Gewinn unfehlbar ist, zeigt uns Fig. 3. Nro. 2. Tab. XIV., denn es spiele hier (die D kann übrigens eben so gut auf 64, 55, 46, 37 stehen, nach dieser Regel gespielt, erhält man immer die Eckstellung):

Spiel.

1) S. T a. 13 od. T a. 59 (T a. 51 od. T a. 12. — W. D a. 1 *matt* od. D a. 30 *sch.* gewinnt T) W. D a. 30 *sch.* — 2) S. R a. 2 (R a. 4. — W. D a. 31 *sch.* gewinnt T) W. D a. 6 *sch.* — 3) S. T a. 3. — W. D a. 13. — 4) S. T a. 11. — W. D a. 11 *sch.* — 5) S.
W. D a. 30 *sch.* R a. 1. — W. D a. 10 *matt.*
od. T a. 15 (T a. 43. — W. D a. 7 u. 15 *sch.* gewinnt T). W. D a. 1 *sch.* — 2) S. R a. 12. — W. D a. 10 *sch.* gewinnt T.
od. R a. 2 (T a. 16. — W. D a. 7 *sch.* gewinnt T) W. D a. 4 *sch.* — 2) S. T a. 3. — W. D a. 12. — 3) S. T a. 11. — W. D a. 11. — 4) S. R a. 1. — W. D a. 10 *matt.*
2) S. R a. 4 od. T a. 12 (R a. 2. — W. D a. 6 *sch.* — S. T a. 5. —
W. R a. 19. W. D a. 5 *matt*) W. R a. 19. — 3) S. R a. 2. — W. D a. 12 gewinnt T.
3) S. R a. 5 od. T a. 11 *sch.* (T a. 10, 15, 16, 9. — W. D a. 6 *matt*) W. R a. 20. — 4) S. T a. 13 (anders *matt*). — W. D a. 6 *sch.* — 5) S. T a. 5. — W. D a. 14. — 6) S. T a. 13. — W. D a. 13 *sch.* — 7) S. R a. 3. — W. D a. 11 *matt.*
od. T a. 61, 53, 45. — W. D a. 6 *sch.* — 4) S. T a. 5. — W. D a. 20 *sch.* — 5) S. R a. 3. — W. D a. 11 *matt.*
W. R a. 20.
4) S. T a. 61 od. T a. 15 (T a. 14. — W. D a. 3 *matt*). — W. D a. 32
W. D a. 32 *sch.* *sch.* — 5) S. R a. 6 (R a. 4 [T a. 14. — W. R a. 21 gewinnt T]. W. D a. 8 *sch.* — S. T a. 7. — W. D a. 7 *matt*). W. R a. 21. — 6) S. T a. 13 *sch.* (R a. 7 anders *matt.* — W. R a. 22, Stell. des 2ten Zugs vom vorigen Spiel, nur auf einer andern Randreihe). W. R a. 22. — 7) S. T a. 15 sonst *matt.* — W. D a. 8 *sch.* — 8) S.

T a. 7. — W. D a. 16. — 9) S. T a. 15. — W. D a. 15 *sch.* — 10) S. R a. 5. — W. D a. 13 *matt.*

od. T a. 9 (T a. 10. — W. D a. 3 *sch.* gewinnt T). W. D a. 32 *sch.* — 5) S. R a. 6 (T a. 14. — W. R a. 21 gewinnt T). W. D a. 8. — 6) S. R a. 14. — D a. 16 *sch.* gewinnt T.

od. T a. 45 (T a. 58. — W. D a. 32 *sch.* gewinnt T). W. D a. 32 *sch.* — 5) S. R a. 6 (R a. 4. — W. D a. 8 *sch.* — S. T a. 5. — W. D a. 15. — S. T a. 13. — W. D a. 12. — S. R a. 3. — W. D a. 11 *matt*). W. D a. 24 *sch.* gew. T.

5) S. R a. 6 (R a. 4. — W. D a. 25 *sch.* gewinnt T). W. D a. 48 *sch.*

6) S. R a. 5 (R a. 7, 15. — W. D a. 47 *sch.* gewinnt T). W. D a. 47.

7) S. T a. 62 od. T a. 60 *sch.* (T wo anders. — W. D a. 7 *matt*). W. R W. D a. 7 *sch.* a. 21. — 8) S. R a. 6, anders *matt* durch D a. 2 od. 7. — W. D a. 46 *sch.* gewinnt T.

8) S. T a. 6. — W. D a. 21 *sch.* — 9) S. R a. 4. — W. D a. 12 *matt.*

Hätte W. den Vorzug, dann wäre das Spiel gleich entschieden, denn:

1) W. D a. 30 *sch.*
S. R a. 4 oder R a. 2 od. „ „ „ T a. 12.

2) W. D a. 6 *sch.* D a. 29. „ „ „ „ R a. 19.
S. R a. 12. „ R a. 1 od. R a. 3. „ R a. 2 od. R a. 4.

3) W. D a. 14 *sch.* R a. 11. „ D a. 11 *mt.* D a. 12 „ D a. 12
S. was er will. „ R a. 9. „ „ „ „ R a. 1. *matt.*

4) W. D a. 11 gewinnt T. „ D a. 25 *matt.* „ „ „ D a. 10 *matt.*

Eine andere Stellung an allen 4 Seiten, in der dem *Matt* nicht zu entgehen ist, sehen wir Fig. 4. Nro. 2. Tab. XIV. Die D kann übrigens stehen wo sie will. wenn sie nur im 1sten Zug auf 4 kommen kann. Es spielt nemlich:

1) W. D auf 4 *sch.*
S. R auf 15.

2) W. D auf 13 *sch.*
S. R auf 7 oder R auf 8 oder R auf 24 oder 23.

3) W. D auf 5 *sch.* „ D a. 6 *matt.* „ D auf 22 *sch.*
S. R auf 15. „ „ „ „ R auf 32.

4) W. D auf 14 *sch.* „ „ „ „ R auf 30.
S. R auf 24 oder R auf 8. „ was er will.

5) W. D auf 22 *sch.* „ D a. 6 *matt.* „ gew. T od. setzt *matt* a. 31.
S. R auf 32.

6) W. R auf 30.
S. wie er will.

7) W. gewinnt T oder *matt* auf 31.

Man klebe indessen ja nicht an der hier gegebenen Stellung, sondern abstrahire sich die Regel: wenn R und T auf der Rand-Reihe stehen, und mein R in der *Opposition*, und ich kann die D neben meinen R auf der Seite bringen, wo der T steht, dann ist die Partie gewonnen. Die punktirten Stücke in derselben Figur zeigen es, wo immer *matt* auf 25 oder 50 gemacht wird, der T ziehe was er wolle.

Jetzt wollen wir durch einige Spiele zeigen, dafs der Feind immer nach dem Rande gezwungen werden kann, wo es alsdann leicht fällt, ihn in eine der gegebenen Stellungen zu zwingen, oder T und R zugleich anzugreifen. Siehe die Position Fig. 2. Nro. 2. Tab. XIV., in der er schon am Rande steht.

Spiel.

1) W. D a. 27.
S. T a. 17 od. T a 16 (T a. 33. — W. D a. 3 *sch.* — S. R a. 14, 15. — W. T a. 12 *sch.* gewinnt T). 2) W. R a. 21 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 15. — W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 6, 8. — D a. 4 *sch.*, Stellung des Spiels von Fig. 4.). 3) W. D a. 3 *sch.* — S. R a. 15. — 4) W. D a. 11 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 7, 8. — W. D a. 4 *sch.*, Stell. des Spiels von Fig. 4.) [R a. 23. — W. D a. 47 *sch.*, Stell. des 7ten Zugs dieser Variante]. 5) W. D a. 38 *sch.* — S. R a. 32 (R a. 15, 23. — W. D a. 14, 22, Stellung des 4ten oder 5ten Zugs vom Spiel Fig. 4.). 6) W. D a. 56 *sch.* — S. R a. 23. — 7) W. D a. 47 *sch.* — S. R a. 32 (R a. 24. — W. R a. 22 gewinnt T od. *matt*). 8) W. R a. 22. — S. T a. 24 *sch.* (bei jeden andern Zug *matt* od. T verloren). 9) W. R a. 30 gewinnt T oder setzt *matt*.

sch. — 2) W. R a. 12 — *sch.* — S. R a. 15 — 7, 14 verl. er T mit D a. 35.

od. T a. 15 (T a. 57. — W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 7 [R a. 5, 15. — W. D a. 29 *sch.* gewinnt T]. — W. D a. 23 *sch.* — S. R a. 6, 8. — W. D a. 22 *sch.* gewinnt T). 2) W. R a. 21 *sch.* — S. R a. 7 (bei jedem andern Zug *matt* oder T verloren). 3) W. D a. 3 *sch.* — S. R a. 16. — 4) W. D a. 51 *sch.* — S. R a. 7. — 5) W. R a. 22. — S. T a. 14 *sch.* (bei jeden andern Zug tritt das Spiel von Fig. 1. ein). 6) W. R a. 23. — S. T a. 15 *sch.* (bei jeden andern Zug wird W. mit D a. 3 oder 11 nach Anleitung eines der vorigen Spiele gewinnen). 7) W. R a. 16, Stellung ähnlich der von Fig. 3., und geht das Spiel zu Ende nach dem bei dieser Fig. Pag. 109 Gezeigten.

3) W. R a. 13.

od. T a. 14 (T a. 49. — W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 15 [R a. 5, 7. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T]. — W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 16 [R a. 6, 8. — W. D a. 22, 24 *sch.* — S. R a. 5, 7. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T]. — W. D a. 13 *sch.* — S. R a. 8 [R a. 7, 23, 24. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T]. — W. D a. 6 *sch.* — S. R a. 16. — W. D a. 14 *sch.* gewinnt T). 2) W. R a. 21 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 15. — W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 6. — W. D a. 32, Stellung gleich der des 5ten Zugs von der 1sten Variante des 4ten Zugs vom Spiel Fig. 3. Siehe Pag. 110.). 3) W. D a. 31, 4 und 44, Stellung des 5ten Zugs voriger Variante.

od. T a. 13 (T a. 10. — W. D a. 3 *sch.* gewinnt T). 2) W. D a. 3 *sch.* — S. T a. 5 (R a. 14. — W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 5, Stellung gleich der des Spiels von Fig. 3. Pag. 110. mit Vorzug für W.). 3) W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 7, 15. — 4) W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 6, 14 (R a. 8, 16. — W. D a. 32 *sch.* gewinnt T). 5) W. R a. 12, Stell. in der er immer gewinnt, denn geht S. mit T nach 1, 2 od. 37—61, dann wird W. nach Anleitung der Spiele von Fig. 1 und 3. den T durch *Schach*bieten gewinnen. Zöge S. T a. 7, so geht W. D a. 30 *sch.*, rückt mit R a. 13 nach, gewinnt T wenn dieser a. 1, 2 geht, od. in Fall er a. 8 zöge, würde W. mit D a. 31 *sch.*, und R a. 14 das *Matt* erzwingen. Geht S. R a. 24, dann W. D a. 21 *sch.* und 28 od. 38 *sch.* und 29, und bekommt dadurch immer die Stellung von Fig. 3. S. ziehe R a. 15 od. T a. 23.

od. T a. 1 — 2) W. R 21 a. *sch.* — S. R a. 7, 15 (R a. 5. — W. D a. 13 *matt*). 3) W. D a. 63 *sch.* — S. R a. 6 (R a. 8, 16, 24. — W. D a. 64 *sch.* gewinnt T). 4) W. D a. 54 *sch.* — S. R a. 5 (R a. 7, 15. — W. D a. 55 *sch.* gewinnt T). 5) W. D a. 14 *sch.* — S. R a. 4. — 6) W. D a. 12 *matt.*

S. R a. 23 od. T a. 24 (R a. 16. — W. R a. 14. — S. T a. 24 (T a. 23. — W. D a. 30. — S. R a. 8. — W. R a. 23 gewinnt T). — W. D a. 31. — S. T a. 23. — W. D a. 23 *sch.* und 1 *matt*). 4) W. D a. 31 *sch.* — S. T a. 23 (R a. 16. — W. R a. 14, Spiel der ersten Veränderung dieser Variante). 5) W. D a. 29 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 24, 16. — W. R a. 14, Stellung des Spiels von Fig. 3). 6) W. R a. 5. — S. T a. 63 (T a. 17, bei jeden andern Zug zeigt sich der Verlust des T gleich, und bei T a. 15 zieht W. D a. 21 *sch.* und R a. 6, was das Spiel von Fig. 3. giebt. — W. D a. 47 *sch.* — S. R a. 8. — W. D a. 43 *sch.* — S. R a. 7, 16. — W. D a. 35, 44 gewinnt T). 7) W. D a. 28 *sch.* — S. R a. 16. — 8) W. D a. 44 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 8. — W. D a. 45 *sch.* u. R a. 14, 22, Spiel v. Fig. 3.). 9) W. D a. 42 *sch.* — S. R a. 8, 16, 15. — 10) W. D a. 50, 51 *sch.* — S. R a. 7 (anders T verloren durch D a. 18 od. 56). 11) W. D a. 49 *sch.* — S. R a. 15, 16. — 12) W. D a. 2, 56 *sch.* gewinnt T.

od. T a. 1 (R a. 7, 8. — W. D a. 3 *sch.* gew. T). 4) W. D a. 36 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 7, 16. — W. D a. 28, 37 gewinnt T). 5) W. R a. 14. — S. T a. 25 (anders *matt* od. T verloren). 6) W. D a. 40 *sch.* und geht nun zu Ende wie das Spiel der ersten Variante des 4ten Zugs vom Spiel Fig. 3. Pag. 110.

od. T a. 23 (R a. 24. — W. R a. 14. — S. T a. 23 (T a. 49, 50. — W. D a. 20 *sch.* — S. R a. 31, 32.

4) W. D a. 33 sch. — W. D a. 28, 29 *sch.* gewinnt T. — W. D a. a. 45 *sch.*, Spiel von Fig. 3. mit Vorzug für W. Pag. 110.) 4) W. D a. 29 *sch.*, Stellung des 5ten Zugs der 1sten Variante dieses Zugs.

od. T a. 38 (T a. 57, 22. — W. D a. 29 gewinnt T). 4) W. D a. 43 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 16, 23, 24. — W. D a. 51, 19 *sch.* gewinnt T). 5) W. D a. 42 *sch.* gewinnt T.

od. T a. 49 — 4) W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 16 (R a. 8. — W. D a. 24 *sch.* — S. R a. 7. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T). 5) W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 8, 15 (R a. 7. 24. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T). 6) W. D a. 22 *sch.* — S. R a. 7, 16. — 7) W. D a. 14 *sch.* gewinnt T).

S. R a. 32 od. R a. 24 (R a. 30, 16. — W. D a. 62 *sch.* gewinnt T od. R a. 14, wo der Verlust des T sich gleich zeigt).

5) W. R a. 14. — 5) W. R a. 14. — S. R a. 32. — 6) W. D a. 27 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 39, 40. — W. D a. 35 *sch.* gewinnt T). 7) W. D a. 35, Stellung des 6ten Zugs im Spiel von Fig. 3.

S. R a. 40 od. T a. 25 (R a. 24. — W. D a. 45 *sch.*, Stellung des 9ten

6) W. D a. 36 sch. Zugs). 6) W. D a. 60 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 31, 40. — W. D a. 52, 61 *sch.* gewinnt T). 7) W. D a. 52 *sch.* — S. T a. 31. — 8) W. R a. 22 gewinnt T.

od. T a. 33 (T a. 1, 19, 41, 20. — W. D a. 64, 27, 56 *sch.* gewinnt T). 6) W. D a. 60 *sch.* — S. T a. 39. 7) W. R a. 22. — S. R a. 40. — 8) W. R a. 30, Stell. gleich der des 5ten Zugs der 1sten Variante vom 4ten Zug des Spiels von Fig. 3.

od. T a. 49 — 6) W. D a. 27 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 39, 40. — W. D a. 35 *sch.* gewinnt T). 7) W. D a. 20 *sch.* — S. R a. 16 (R a. 31, 32. — W. D a. 28 *sch.* gewinnt T). 8) W. D a. 23 *sch.* — S. R a. 1. — 9) W. D a. 15 *matt*.

S. R a. 32 (R a. 47, 48. — W. D a. 44 *sch.* gewinnt T.)

7) W. D a. 27 *sch.*

S. R a. 24 (R a. 39, 40. — W. D a. 35 *sch.* gewinnt T).

8) W. D a. 45 *sch.*

S. R a. 32, 16.

9) W. D a. 53, 44 *sch.* gewinnt T.

Dafs übrigens die D den Gegner immer nach dem Rande hin zwingt, oder Gelegenheit findet, T und R zugleich anzugreifen, in jeder beliebigen Stellung, davon kann man sich leicht überzeugen. Wir wollen als Beispiel die Position nehmen Fig. 5. Nro. 2. Tab. XIV.

Spiel.

1) W. D a. 3 *sch.*

S. R a. 18 od. R a. 26 (R a. 20, 28, 36. — W. D a. 4 od. 48 *sch.*

2) W. R a. 34. gewinnt T). 2) W. D a. 10 *sch.* — S. R a. 27. — 3) W. D a. 34 *sch.* gewinnt T.

S. T a. 26 od. T a. 32 (T a. 29, 31. — W. D a. 2, 4 *sch.* gewinnt T). 3) W. D a. 21 *sch.* — S. R a. 9, 10, 11. — 4) W. D a. 14 *sch.* gewinnt T.

od. T a. 17 (T a. 29, 49. — W. D a. 21 *sch.* gewinnt T). 3) W. D a. 2 *sch.* — S. R a. 19. — 4) W. D a. 26 *sch.* gewinnt T.

od. T a. 9 (T a. 57. — W. D a. 21 *sch.* — S. R a. 9, 10. — W. D a. 14 *sch.* — S. R a. 1, 2, 3. — W. D a. 7 *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 15 *sch.* gewinnt T). 3) W. D a. 27 *sch.* — S. R a. 10 (R a. 17. — W. D a. 26 *matt*). 4) W. R a. 26. — S. R a. 2 (T a. 1, 17, 49, 57. — W. D a. 13 od. 28 *sch.*, wo sich der Verlust des T gleich zeigt). — 5) W. R a. 18. — S. T a. 10 *sch.* (T a. 12. — W. D a. 29 *sch.* — S. R a. 3. — W. R a. 19. — S. R a. 4, Stellung des Spiels von Fig. 3. mit Vorzug für W.). — 6) W. R a. 17, Stellung des Spiels von Fig. 3.

S. T a. 25 od. T a. 32 (T a. 50, 58, 29, 31. — W. D a. 2, 4 *sch.* gewinnt T). 4) W. D a. 21 *sch.* — S. R a. 25 (R a. 9, 10, 11. — W. D a. 14 *sch.* gewinnt T). 5) W. D a. 14, Stellung des 6ten Zugs vom Spiel Fig. 3.

od. R a. 25. — 4) W. D a. 1 *sch.* — S. R a. 18. — 5) W. D a. 4 *sch.* — S. R a. 17.

5) W. R a. 34. — S. T a. 26 *sch.* — 6) W. R a. 33 und gewinnt mit T, er spiele wie er wolle.

Aus dem hier Gezeigten wird man hinreichend ersehen, wie das *Matt* immer erfolgen mufs. Die Hauptsache bei allen Stellungen ist: den feindlichen R so mit der D anzugreifen, dafs er nach einem Rande hin mufs; ferner: den eignen R so nach des Gegners R hinrücken zu lassen, dafs der T ihn nicht wieder zurück treiben kann, und wenn dies nicht zu vermeiden wäre, alsdann den T mit der D zu attakiren, damit der R des Feindes keine Zeit findet, aus der Enge zu ziehen. Dabei ist stets zu achten, ob nicht ein Doppel-Angriff möglich sei, und sich zu hüten, die D auf die 3te Reihe vom feindlichen R zu bringen, wenn er am Rande steht, weil dies leicht *remis* oder *pat* bewirkt.

Der T kann sich am besten vertheidigen, wenn er dicht bei seinem R bleibt. Mufs er sich aber von ihm entfernen, dann so weit als möglich und sobald es angeht, wieder nach dem R gezogen. Getrennt hält es schwer, Doppel-Angriffe zu vermeiden, und man versieht sich zu leicht.

4) *König* und *Thurm* gegen *König* und zwei *Thürme*.

Dafs Stellungen möglich sind, wo der einzelne T *matt* setzen kann, sehen wir Fig. 6. Nro. 2. Tab. XIV. R auf 1, 17, T auf 12, 18, 19, wo der Zug von S. T auf 3 *matt* macht. Auch *Remisen* können statt finden, man sehe in derselben Fig. die Position R auf 39 und 44, T auf 24, 54, 63. Hier macht der Zug T auf 23 *schach; remis*, indem der T auf 63 verloren geht. Da indessen solche Lagen nur durch schlechtes Spiel herbeigeführt werden, so ist das *Matt* als entschieden anzunehmen, wenn man nur darauf achtet, die beiden *Thürme* von einander getrennt auf verschiedenen Reihen zu halten, und den R gegen das *Schach*bieten des Gegners zu sichern. Das Spiel stehe z. B. wie in Fig. 7. Nro. 2. Tab. XIV., so zieht:

Spiel.

1) W. T a. 9.
G. T a. 32 od. *sch.* R a. 43 (Bei jeden andern Zug geht W. T a. 41 und dann T a. 15, wodurch R immer nach 55 gelangen wird, und dasselbe Spiel von der folgenden Variante entsteht). 2) W. T v. 13 auf 11 *sch.* — G. R a. 34 (R a. 44. — W. T a. 41. — G. R wo er will. — W. T a. 15 und weiter wie eben erklärt ist). 3) W. T v. 9 a. 10 *sch.* — G. R wo er will. — 4) W. T a. 51. — G. muſs nun *schach* bieten (R a. 17. — W. T a. 42, und dann mit R a. 50 und 49, hernach T v. 51 a. 50 wo das Abtauschen mit T a. 41 erzwungen wird), wodurch W.
2) W. T a. 29. R a. 49 und G. T a. 48 kommt. Jetzt zieht G. R a. 17. — W. T a. 42. — G. was er will. — W. T v. 51 a. 50 und muſs G. nun abtauschen.
G. T a. 8 od. T a. 40. — 3) W. T a. 41 *sch.* — G. R wo er will. — 4) W. T a. 37. — G. T a. 8. — 5) W. T a. 38. — G. kann nun nicht besser spielen, als *schach* bieten, worauf W. nach 55 geht, dann mit T a. 46 und R a. 63 verfolgens, mit T v. 39 a. 55 *sch.*, wo das *Matt* oder gezwungene Abtauschen des T sich von selbst zeigt. Alle diese Züge kann G. nicht verhindern, er spiele wie er wolle.
3) W. T a. 41 *sch.*
G. R a. 51 od. R a. 52. — 4) W. R a. 36. — G. T a. 4 od. 48 *sch.* (bei jedem andern Zug geht W. T a. 49, wodurch G. R a. 59, 60 muſs, und W. nun mit T a. 31 geht. Verfolgt nun G. mit *schach*, so wird W. R a. 63 bringen, dann T v. 31 a. 55, und nun immer *matt* geben oder T abtauschen). 5) W. T a. 28 od. 27. — G. T wo er will. — 6) W. T a. 49 *sch.* — G. R wo er will. — 7) W. T a. 29. — G. T a. 4 *sch.* (T a. 49 od. 34 *sch.* — W. R a. 29. — G. T a. 26 od. 24. — W. R a. 38 od. T a. 55, und dann mit R nach 54 od. 56, wo das *Matt* sich von selbst zeigt). 8) W. R a. 37, G. folgt mit *schach*, wodurch W. R a. 45
4) W. T a. 53 *sch.* und G. T a. 6 kommt; W. bringt nun T a. 47, und T v. 49 a. 54, dann R a. 63 und T v. 47 a. 55, wo nun G. mit T a. 62 abtauschen muſs.
G. R a. 60 od. R a. 58 (R a. 59. — W. T a. 57 *matt*). 5) W. T a. 47. — G. T a. 4 *sch.* (T a. 32 *sch.* — W. R a. 37. — G. T a. 40. — W. R a. 46. — G. T a. 64, anders *matt*. — W. R a. 54. — G. T a. 56 *sch.*, anders *matt* od. muſs T abtauschen. — W. T a. 55. — G. T a. 64. — W. T a. 63. — G. T a. 63. — W. R a. 63 entschieden). 6) W. R a. 35. — G. muſs nun mit *Schach* das *Matt* aufhalten. (Zöge er T a. 60. — W. T v. 47 a. 55. — G. T a. 59 *sch.* — W. R a. 42. — G. T a. 64. — W. T a. 50 *sch.* — G. R a. 57, 59. — W. T a. 49 *sch.* od. T v. 55 a. 51 *sch.* — G. R a. 58, 60. — W. T
5) W. T a. 55. v. 55 a. 50 *sch.* od. T a. 58 *matt*. — G. R a. 59. — W. T a. 57 *matt*) wodurch W. R a. 61 und G. T a. 6 kommt. Er spiele nun was er will, W. T a. 63. — G. T a. 6.

— W. T a. 62, und dann R a. 54 *matt*, od. S. mufs T abtauschen.

S. T a. 32 od. *sch.* 6) W. R a. 35. T a. 4 *sch.* — W. R a. 37, und kann S. nur mit Schach das *Matt* aufhalten, wodurch also W. mit R a. 63 und S. T a. 8 kommen wird. Jetzt kann S. nur spielen T a. 3. — W. T a. 57 *sch.* — S. T a. 59. — W. T a. 59, und macht nun das *Matt* von R und T gegen R. S. kann nun durch stetes *Schach*geben das *Matt* aufhalten, wodurch W. mit R a. 49 und S. T a. 48 zu stehen kommt. S. kann nun nicht besser spielen, als mit R a. 61 (nachdem er T weggezogen hat, und W. R a. 57 gegangen ist). — W. T a. 49. — S. R a. 62. — W. T a. 50. — S. T a. 5. — W. T a. 58 *sch.* — S. T a. 61. — W. T a. 61 *sch.*, und wird nun *matt* setzen nach dem entschiedenen *Matt* des R und T gegen R.

Man sieht hieraus, dafs, wie auch das Spiel stehen mag, der S. gezwungen wird, zuletzt seinen T abzutauschen, er mag spielen wie er wolle.

5) *König* und *Königin* gegen *König* einen *Laufer* und einen *Springer*.

Im Codex der Schachspielkunst von Koch wird dieses (Seite 349.) als ein entschiedenes *Matt* angegeben, aber durch kein Beispiel erläutert, so wenig wie in einem andern Schriftsteller über das Schach. In den meisten Fällen, wenn am Ende des Spiels nicht mehr als diese Stücke übrig bleiben, wird wohl die Stellung so sein, dafs die D einen Doppel-Angriff auf den R und ein Stück oder auf beide Officiere machen kann, was natürlich den Gewinn entscheidet. Gewöhnlich ist anzunehmen, dafs die D durch einen durchgeführten *Bauer* wieder in das Spiel gekommen ist, wie z. B. in der Stellung Fig. 2. Nro. 2. Tab. XIV., wo der P immer auf 5 zur D wird. Versäumt S. jetzt seine Stücke zusammen zu ziehen, und will er etwa den P nutzlos verfolgen, dann verliert er unfehlbar.

Zieht S. aber im 1ten Zug, wenn W. P auf 13 gespielt hat C auf 26 *sch.* — W. R auf 12. — S. C auf 36. — W. P auf 5 D *sch.* — S. R auf 44. — W. D auf 23 *sch.* — S. L auf 37, dann bekommt er Gelegenheit seine Stücke zu vereinigen. Dieses Zusammenziehen würde auch durch das Spiel W. P auf 13. — S. R auf 36. — W. P auf 5 D. — S. L auf 37. — W. D auf 7. — S. C auf 35, die Stellung von Fig. 9. Nro. 2. Tab. XIV. geben, in der es nicht leicht ist, den Feind nach dem Rande hin zu treiben, oder einen Doppel-Angriff zu machen, wenn der Gegner aufmerksam spielt; im Gegentheil, man mufs selbst sehr acht geben, sich nicht dem Doppel-*Schach* mit dem C auszusetzen, und so die Partie noch zu verlieren. Bedingt der Gegner die gesetzliche Frist (siehe §. 1. Pag. 82.), so wird diese wohl, wenn er gut spielt, verstreichen, ehe das *Matt* da ist, und das Spiel immer *remis* sein. Da indessen das Spiel der D so unendlich viel Hülfsmittel anbietet zu Angriffen aller Art, so wird in den meisten Fällen die nothwendig stets gespannte Aufmerksamkeit des Feindes im Lauf von einigen 20 Zügen erschlaffen, und er einen Fehlzug thun, was dann die Partie entscheidet.

Ausser der allgemeinen Regel, den R nach dem Rande hin zu treiben, ist hier noch zu beobachten: dafs man, ehe an das *Matt* zu

denken, erst ein Stück zu schlagen sucht; da dies am leichtesten thunlich ist, wenn die Stücke zerstreut sind, so muſs die D suchen den Feind zu zwingen, den L oder C vom R zu entfernen, und dann einen Doppel-Angriff machen. Hieraus folgt natürlich die Vertheidigungsregel für den Gegner, seine Stücke möglichst zusammen zu halten, und immer nach der Mitte hin zu operiren. Ohne Heranziehen des R kann die D nicht daran denken etwas auszurichten, aber selbst in diesem Fall möchte es ihr schwer fallen, gegen einen keine Blöſsen gebenden Feind zu reussiren. Man betrachte z. B. die Stellung in Fig. 10. Nro. 2. Tab. XIV., hier spiele W. was er wolle, er kann nie verhindern, daſs S. mit R auf 21 oder 22 ziehe, was das Spiel mehr in die Mitte bringt, und verlängert. Die Operation muſs also von neuem beginnen, und wer die unendliche Mühe anwenden will, alle möglichen Züge durchzugehen, wird am Ende finden, daſs er in einem Kreis sich bewegt, und zuletzt immer wieder in eine Stellung dieser ähnlich geräth; zugleich aber auch entdecken, daſs für den Gegner so viel Züge statt finden, bei denen er verlieren muſs, daſs zu erwarten steht, er fallle in einen derselben, so daſs ein guter Spieler wohl immer rechnen darf, er werde, wenn er nicht mit einem durchaus taktfesten Feinde zu thun hat, das *Matt* erzwingen.

Ist es gelungen, den feindlichen R an den Rand zu zwingen, und ihn da festzuhalten, dann ist das Spiel entschieden. Die Stellung Fig. 11. Nro. 2. Tab. XIV. diene zum Beispiel.

Spiel.

1) W. R a. 27.	— S. R a. 6.	
2) W. R a. 18.	— S. R a. 7.	
3) W. R a. 11.	— S. L a. 26.	
4) W. D a. 30.	— S. L a. 5.	
5) W. D a. 27.	— S. C a. 24.	
6) W. R a. 4.	— S. L a. 14.	
7) W. R a. 13.	— S. R a. 15.	
8) W. D a. 31 *sch.*	— S. L a. 23.	
9) W. D a. 22 *sch.*	— S. R a. 16.	
10) W. R a. 6.	— S. C a. 30.	
11) W. D a. 31.	— S. C a. 24.	
12) W. D a. 40.	— S. L a. 58.	
13) W. D a. 13 *sch.*	— S. R a. 23.	
14) W. D a. 20 *sch.*	— S. R a. 31.	
15) W. D a. 4 *sch.*		
S. R a. 30, 23	od. R a. 38	od. R a. 32, 39.
16) W. D a. 18 gewinnt L od. C.	„ D a. 2 *sch.* gewinnt L.	„ D a. 60 gewinnt L.

Wir haben hier nur eine der möglichen Variationen gegeben; es giebt deren aber wohl mehr wie 100, die zwar meist immer früher noch zum Ziele führen, aber beweisen, welche unendliche Auswege das Spiel anbietet, selbst dann, wenn es schon gelungen ist, den Feind an den Rand zu zwingen.

Die in diesem Cap. angegebenen Spieleröffnungen und *Remisen* muſs jeder Spieler sich so zu eigen machen, daſs er, wenn die Partie bis auf diese Stücke vermindert ist, den Gegner, den angegebenen Regeln zufolge, ohne sichtbares Schwanken *matt* setzt, oder eine Stell. sucht, in der

er sicher ist, die *Remise* herbeizuführen. So lange er dies nicht kann, darf er keinen Anspruch machen, *Schach* spielen zu können; daher es dann nothwendig ist, sich bei Erlernung des Spiels, vorzugsweise mit diesen Spielen in allen möglichen Lagen und Stellungen (welche aus den angegebenen Variationen der gezeigten Spiele mannigfach gewählt, und dabei andere Spielarten zur Uebung, jedoch stets mit Befolgung der gegebenen allgemeinen Regel bei jedem *Matt*, angewandt werden können) zu beschäftigen, um nicht allein sicher auf dem kürzesten Wege *matt* oder *remise* zu machen, sondern auch gleich beurtheilen zu können, wenn ausser den zum *Matt* oder *Remise* erforderlichen Stücken, noch ein anderes vorhanden ist, ob dessen Stellung von der Art sei, um Einfluss auf die Beendigung des Spiels zu haben. So z. B. wäre es bei der Stellung in Fig. 1. Nro. 4. Tab. XIV. sehr gleichgültig, ob auf 58 ein L oder C steht, da diese doch das *Matt* des T auf 4 nicht hindern können. Stände aber C auf 14 oder L auf 11, so würden diese ihren R Mittel schaffen, aus seiner bedrängten Lage zu kommen, und offenbar *remis* machen. In Fig. 2. Nro. 4. Tab. XIV. sehen wir ein merkwürdiges entschiedenes *Matt*. Da zwei C nicht *matt* setzen können, hier aber der Gegner gar noch einen P hat, der, wenn er D wird, das Spiel zum Vortheil von S. entscheidet, so sollte man sagen, das Spiel könne durchaus gar nicht entschieden werden, aber gerade der P sichert an W. Gewinn der Partie, denn es spielt:

1) W. C auf 36.
   S. P auf 56 oder R auf 1.
2) W. C a. 19 *sch.* „ C auf 19.
   S. R auf 1 oder P auf 56.
3) W. C auf 26. „ C auf 26.
   S. P a. 64 wird D. „ P auf 64 wird D.
4) W. C a. 11 *matt*. „ C auf 11 *matt*.

In dieser Stellung also gereicht der Vortheil, den der P bei jeder andern bieten würde, zum Nachtheil, und beweiset abermals die Nothwendigkeit, stets auf die Lage der Stücke, ihrer direkten und indirekten Wirkung, und die Folgen des Vor- oder Nachzugs, zu achten.

Sind auf einer oder beiden Seiten noch P im Spiel, deren Durchführen zur D das *Matt* oder die *Remise* entscheiden muss, so wird das in Cap. 4. Gesagte und Gezeigte die nöthige Anweisung und Anwendung auf den jedesmaligen Fall geben.

Wenn schon eigentlich die hier gezeigten, entschiedenen *Matts* zu den Spielendungen gehören, so haben wir sie doch davon getrennt, weil, da sie in allen Fällen nach bestimmten Regeln gespielt werden müssen, und immer zum *Matt* oder *Remis* führen, es hier mehr auf gutes Gedächtniss ankommt, als auf scharfen Ueberblick und Auffassen des oder der einzig guten Züge, um wie bei andern Spielendungen das *Matt* zu bewirken. Einige Uebung wird bei den entschiedenen *Matts* den Spieler bald überzeugen, was er ziehen muss, um *remis* zu machen, oder wenn er sich die gegebene Regel, deren Beibehaltung wohl nicht schwer ist, wiederholt, so wird diese ihn bald auf die Spur helfen, wie sein Spiel zu leiten sei, um den Feind *matt* zu setzen. Auch lässt sich nicht erwarten, dass Jemand, wenn er eine Partie so weit gebracht hat, um sehen zu können, dass er sie auf die zu einem entschiedenen *Matt* erforderlichen Zahl-Stücke bringen kann, nicht auch zugleich bemerken sollte, ob alsdann die Stellung so ist, dass das *Matt* wirklich statt

findet, und nicht etwa eine Position heraus kömmt, die ein *Pat*, *Remis* oder gar Verlust nach sich zieht. Betrachten wir z. B. die Stellung in Fig. 2. Nro. 4. Tab. XIV.; hier ist deutlich, dafs, wenn W. dazu gelangen kann, seinen T abzutauschen, alsdann das entschiedene *Matt* von R und D gegen R und T eintritt; er mufs diese Lage also herbeizuführen trachten. Wäre er am Zuge, so liefse sich dies leicht bewerkstelligen durch folgendes

Spiel.

1) W. T a. 5.
S. R a. 64 od. T a. 14 *sch.* (T a. 48. — W. T a. 8. — S. verl. immer einen T). 2) W. R a. 53. — S. T v. 60 a. 12 (bei jedem andern Zug dieses T zeigt sich der Verlust eines T od. *Matt* deutlich). 3) W. T a. 8 *sch.* — S. R a. 55. — 4) W. D a. 48 *sch.* — S. R a. 63. — 5) W. D a. 47 *matt.*

2) W. T a. 8.

S. T a. 56 od. T v. 60 a. 12 (T a. 8. — W. D a. 8 *matt*). — 3) W. D a. 19 *sch.* — S. R a. 56. — 4) W. D a. 55 *matt.*

3) W. T a. 56 *sch.*
S. R a. 56.
4) W. D a. 8 *matt.*

Es ist aber S. am Zug, und dieser, der ein *Pat* oder *Remise* suchen mufs, da für ihn Gewinn nicht möglich ist, sucht durch folgendes Spiel solches herbeizuführen:

S. T a. 14 *sch.*
W. T a. 46, zu welchem Zug der Gegner ihn verleiten will (R a. 53 wäre der bessere Zug, bei dem das *Matt* unvermeidlich ist).
S. T a. 62 *sch.*
W. R a. 62 nimmt T od. R a. 53.
S. T v. 14 a. 46 nimmt T *pat* oder *remise.*

Eben so wenig wird in Fig. 4. Nro. 4. Tab. XIV. S. den T auf 26 nehmen, indem dieses gleich das entschiedene *Matt* des L und P herbeiführt, sondern vielmehr suchen durch fortwährende Angriffe auf den L seinem P durchzuhelfen, oder wenigstens eine *Remise* herbeizuführen.

Die in diesem Capitel angegebenen Spiele enthalten, wie oben gesagt ist, immer das Minimum der zum *Matt* nöthigen Stücke; hat man deren mehrere, so erfolgt das *Matt* noch schneller; dies bedarf keiner Erläuterung. Dasselbe ist der Fall, wenn ich Ueberlegenheit von Stücken habe, und also eins abtauschen kann, wie z. B. in Fig. 1. Nro. 4. Tab. XIV. die Stellung der punktirten Stücke, wo das Spiel sein würde:

1) W. T von 33 auf 41 *schach.* — S. L auf 43.
2) W. T von 41 auf 43 nimmt T.

Dasselbe Spiel fände statt, wenn ein C auf 53 anstatt des L auf 32 stände.

Es ist immer besser, sich eines solchen feindlichen Stücks je eher je lieber zu entledigen, und eine Lage herbeizuführen, in der man das *Matt* sicher hat, denn zuweilen führt unsre Nachlässigkeit oder Unaufmerksamkeit, oder sehr gutes Spiel des Gegners eine Lage herbei, die unsre grofse Ueberlegenheit auf einmal zerstört. So z. B. die Stellung der punktirten Stücke Fig. 4. Nro. 4. Tab. XIV., wo, wenn S. am

Zug ist, beide T verloren sind. Waren wir früher in der Gelegenheit, den L abzutauschen, und thaten es nicht, so tragen wir jetzt den Schaden dieser Versäumniſs und unsrer Unvorsichtigkeit. In die Lage von diesem Beispiel freilich könnte wohl nur ein äusserst schlechter Spieler gerathen; aber in der Stell. Fig. 2. Nro. 4. Tab. XIV. die punktirten Stücke, wie leicht kann man sich da verleiten lassen, mit dem T auf 57 den C anzugreifen, und so das Uebergewicht des T durch den Zug C auf 43 *sch.* verlieren. Der bessre Zug hier wäre T von 53 auf 51.

Sechstes Kapitel.

Von den Spiel-Endungen.

§. 1.

Im ersten Cap. §. 5. Pag. 28. haben wir gesagt, dafs zwei Epochen im Spiel wären, wo man nach allgemein gültigen Regeln zu Werke gehen könnte, und wo sich mit Sicherheit die zu machenden besten Züge angeben liefsen, nemlich beim Anfang und beim Ende des Spiels. In Cap. 4. u. 5. ist dies hinsichtlich des Endes vom Spiel ausführlich gezeigt. Ausserdem giebt es aber noch eine unendliche Menge von Stellungen, in denen es entschieden ist, das Spiel sei gewonnen oder verloren. Ueber diese Stellungen aber lassen sich durchaus keine allgemein gültige Regeln geben; es sind blos einzelne Momente des Spiels, deren Auffassung von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt, die im Lauf einer Partie mehrmalen eintreten können, aber wieder verschwinden, wenn man sie nicht bemerkt, oder in einem der dazu nöthigen Züge sich versieht. Wie manche Partie geht nicht verloren, die gewonnen, *remis* *) oder *pat* sein würde, wenn der dazu günstige Zeitpunkt nicht übersehen und unbenutzt geblieben wäre. Das Auffinden dieser Zeitpunkte karakterisirt den guten Spieler. Nicht selten treten sie schon frühzeitig ein, und man thut wohl, öfters danach zu sehen. Aufopferung mehrerer Stücke führt oft einen solchen Moment herbei; wo sich also eine Möglichkeit dazu anbietet, verfolge man die Züge, welche eine solche Stellung scheinen bewirken zu wollen, und lasse erst dann davon

*) Auf das *Remis*- und *Pat*-Machen ist besonders zu achten, wenn unser Uebergewicht und die Sicherheit zu gewinnen noch unentschieden ist, zumal bei starken oder uns überlegenen, wenigstens gleichen Spielern. Unbedenklich wähle man die *Remise*, und fange eine neue Partie an, eingedenk der Regel, wer gewinnen will: verliert gewöhnlich. Vielfach ist die Stellung der Partie von der Art, dafs, wenn man das *Remis*-Halten aufgiebt, dadurch ein Vortheil für uns verloren geht, wäre es auch nur ein Tempo durch die nothwendige Abänderung des gehabten, und Ergreifen eines andern Plans. Wie leicht kann damit das Spiel verloren gehen! Warum also nicht lieber unbesiegt, wenn schon nicht als Sieger den Kampf beendigt?

ab, wenn man das Bild des Spiels nach mehreren Zügen nicht mehr auffassen kann, und deutlich festzuhalten vermag.

Regeln lassen sich hierüber durchaus nicht angeben, denn alles hängt hier lediglich von der Kunst des Spielers ab, da oft erst im 10ten, 12ten Zug das *Matt* erfolgt, und zuweilen beinah alle Stücke aufgeopfert werden müssen, um den Zweck zu erreichen. Es können Millionen mal Millionen verschiedene Lagen statt finden, die das Spiel entscheiden. Vorzüglich ist danach zu sehen, ob die statt habende Stellung sich zu einer solchen Spielendung eignet, wenn der feindliche R zwischen mehreren Stücken eingeengt steht, und den Angriffen mehrerer unsrer Stücke ausgesetzt ist. Beispiele können allein dem aufmerksamen Spieler einen Begriff davon geben, und es ist wohl nichts unterhaltender und belehrender, als solche aufgegebene Spielendungen aufzulösen. Die Meister des Schachspiels haben es sich auch in ihren Werken angelegen sein lassen, deren mehrere anzugeben, als eine sich vorzüglich zum Selbststudium eignende Belehrung. Aus ihnen lernt man anschaulich kennen, was für unendliche Hülfsmittel in den verzweifeltsten Lagen uns zu Gebote stehen. Sie zeigen uns, wie oft ein geringes Stück durch seine gute Stellung und zweckmäfsiges Spiel den Sieg sichert, wie oft anscheinend grofse Opfer den Gewinn bestimmen. Sie liefern den Beweis von der Nothwendigkeit, das in Cap. 2. 3. 4. Gesagte und Gelehrte nie ausser Acht zu lassen. Ihr Studium und Auffinden wird die Uebersicht des Bretts und Spiels, und das klar vor Augen haben des Resultats, von mehreren beabsichtigten Zügen erleichtern. Wer indessen wahrhaft Nutzen aus ihnen ziehen will, der bestrebe sich blos durch Anschauen der Kupfer die zu thuenden Züge aufzufinden; höchstens stelle er sich die Position auf, sehe aber die Auflösung erst dann nach, wenn mehrtägige Anstrengung und Versuche ihn überzeugen, er könne die Lösung nicht finden, und auch dann nur Zug vor Zug, d. h. wenn er den ersten Zug nachgeschlagen hat, so setze er seine Nachforschungen wieder fort, um wo möglich selbst das Resultat zu entdecken, und suche nur nothgedrungen den folgenden Zug u. s. w. auf.

Es ist nicht zu läugnen, dafs es für jeden Spieler äusserst lockend ist, auf eine so brillante überraschende Art die Partie zu beendigen. Das Spiel steht gleich, oft selbst vortheilhaft für den Gegner; dieser sieht kein so rasches Ende darin, sondern denkt durch vorsichtiges Spiel seinen Vortheil zu behaupten, und zuletzt ein entschiedenes *Matt* zu bewirken, oder einen freien *Bauern* durchzuführen. Siehe da, man greift ihn an, läfst ihn einige Stücke schlagen, und plötzlich entdeckt er, dafs dem *Matt* nicht auszuweichen ist. So verführerisch eine solche Aussicht aber auch sein mag, man lasse sich nicht davon verleiten, wenn man des Erfolgs nicht ganz sicher ist, d. h. die zu machenden Züge und die möglichen des Gegners bis ans Ende klar übersieht. Geblendet von der anscheinenden Möglichkeit des *Matts*, und sehend, dafs, wenn man den Feind nach einen gewissen Fleck zwingt, er verlieren mufs, übersieht man oft die ihm möglichen Züge, und entdeckt zuletzt, wenn sich die Sache entscheiden soll, dafs ihm ein Ausweg oder eine Deckung möglich ist, welche den ganzen Plan scheitern macht, und uns zu nutzlosen Opfern verleitet hat. Dies entsteht dadurch, weil man das klare Bild des Spiels nicht bis zum Ende zu verfolgen vermochte; es verwirrte sich vor unsern Augen, aber vortheilhaft, so weit wir es zu überschauen vermochten, schmeichelten wir uns auch, der dunkle Theil werde sich genügend aufhellen, und stürzten uns so blind in das Verderben. Dies

ist die natürliche Folge, wenn man mehr ausrichten will, als man vermag.

Wir lassen hier für unsre Leser eine Anzahl Spielendungen folgen, deren Auffindung ihnen gewifs manche Stunde angenehm verkürzen wird *). Viele sind von der Art, dafs nur Anwendung der entscheidenden Züge vor Verlust des Spiels sichert. — Bei andern würde man vielleicht auch durch andere Züge die Partie zuletzt doch noch gewinnen. Sie belehren uns aber, dafs ein Moment eingetreten ist, um das Spiel entscheiden zu können, und zeigen uns die Benutzung desselben. Viele dieser Endungen sind ohnstreitig durch den Lauf eines geführten Spiels entstanden, und von den Meistern ihrer Merkwürdigkeit wegen aufbewahrt worden; andere hat wohl allein der Scharfsinn guter Schach-Spieler ausgegrübelt, dies zeigt uns die ungewohnte Stellung der Stücke, die wohl selten durch gewöhnliches Spiel herbeigeführt werden wird. Die ersten verdienen besonders aufmerksames Studium, denn man kann öfters in die Lage kommen, beim Spielen ähnliche Stellungen zu erhalten, welche ähnliche Resultate liefern. Die andern, besonders die künstlichen, bei denen gewisse Bedingungen vorgeschrieben sind, verdienen als Uebungen für den Scharfsinn ebenfalls Beachtung. Wer daher Fortschritte im Schach machen will, der suche nicht allein im Nachspielen dieser Endungen sich zu üben, sondern wenn ihm beim Spielen Stellungen vorkommen, von denen er glaubt, sie könnten wohl auf eine solche Art beendigt werden, so zeichne er sie sich auf, und suche hernach auszumitteln, ob es möglich sei, sie auf ähnliche Art zu endigen. Diese Versuche werden für den Lernenden sehr lehrreich seyn, indem sie seinen Ueberblick schärfen, und ihn den richtigen Gebrauch seiner Stücke kennen lernen, besonders in ungünstigen Lagen. Nicht immer erlaubt es die Gelegenheit, beim Spielen über solche Endigungen Stunden lang nachzusinnen; aber der eifrige Schach-Spieler wird nicht versäumen, sie nachher mit Mufse aufzusuchen, und die Entdeckung einer neuen Spielendung wird äusserst belohnend für ihn seyn.

Es ist indessen nicht genug, die gegebenen Spielendungen aufzufinden, sondern wenn man sie aufgefunden, oder im Buche nachgesehen hat, dann ist es für den gründlich lernen Wollenden auch noch sehr lehrreich, wenn er untersucht, warum gerade so, und nicht anders gespielt worden ist. Zuweilen scheint es, als ob ein überflüssiger Zug gethan würde, und das Ziel früher zu erreichen sei, dies zu untersuchen, verlohnt sich wohl der Mühe. Ebenfalls wäre es nicht unmöglich, dafs die Partie auch noch auf einen anderm Wege, vielleicht nicht so kurzen, aber doch auch unfehlbaren, zu gewinnen wäre. — Einen solchen aufzufinden, ist gleichfalls eine Aufgabe, die wohl Untersuchung verdient.

Hauptsächlich rathen wir dem Lernenden an, wenn er die Spielendung ausgegrübelt, und sich überzeugt hat, sie müsse immer gewonnen werden, doch stets noch das Spiel des Verlierenden aufmerksam durchzugehen, ob nicht etwa ein Zug aufzufinden wäre, der ihn retten könnte. — Wenn dies auch wohl schwerlich der Fall sein würde bei den von uns gegebenen, und in andern Büchern angegebenen Spielendungen, so ist es doch nicht unmöglich, indem selbst die grösten Meister doch wohl eine der vielen Combinationen übersehen haben

*) Je mehr man die Spielendungen studirt, je feinere Züge wird man bei vielen entdecken, deren Auffindung ohne Hülfe des Buchs, dem Spieler hohen Genufs verschafft.

könnten; was wir schon daraus sehen, daſs mancher Schriftsteller von andern gegebenen Spielendungen verbessert und berichtiget; sehr leicht kann es indessen statt finden, bei Partien, die man gespielt und verloren hat. Wer den von uns gegebenen Rath befolgt, zuweilen die merkwürdigsten und interessantesten solcher Partien aufzuzeichnen, der wird oft, wenn er sie allein nachspielt, entdecken, daſs Züge möglich waren, wodurch ein *Remis*, *Pat* oder gar Gewinn für den bewirkt werden konnte, der verloren hatte.

Die Momente, um nachzusehen und zu untersuchen, ob es möglich sei, eine Partie zu gewinnen, d. h. ob eine Stellung statt findet, in der sich der Gegner *matt* setzen lassen muſs, sind hauptsächlich folgende:

a) Wenn unser Spiel so steht, daſs nur durch fortgesetze Angriffe es möglich ist zu gewinnen, d. h. wenn wir sehen, daſs nichts uns vom *matt* retten kann als geschickte Attaquen des feindlichen R, und Zurückdrängen desselben in eine Stellung selbst mit Aufopferung mehrerer Stücke, wo wir ihn einschlieſsen und *matt* setzen können. Verloren ist man doch; es kommt also nur darauf an, zu entdecken, ob der Gegner eine Blöſse giebt, welche wir benutzen können.

b) Wenn der R des Gegners zwischen Stücke eingeengt steht, und mehrere der unsrigen ihn mit indirekten Angriffen bedrohen. Bei solchen Lagen trifft es sich zuweilen, daſs *Schach*bieten und Demasquiren von Stücken ein *Matt* herbeiführt. Durch *Schach*bieten und Schlagenlassen einiger unsrer Stücke versperrt man dem Feind seine Retraite, und er muſs nun dem Angriff eines einzelnen Stückes unterliegen.

c) Wenn man sieht, daſs durch wiederholtes *Schach*bieten der Feind nach einer Seite getrieben werden kann, wo er eingeengt steht, und wo wir mehrere unsrer Stücke zu wiederholten Angriffen brauchen können.

d) Wenn ein hitziger Angriff des Feindes auf unsern R den seinigen entblöſst und von Hülfe beraubt hat. — Zuweilen kann man alsdann mit einem disponibeln Officier, in den Augenblicken, wo der Feind uns ausser Angriff lassen muſs, ihn selbst attaquiren, und auf ein Feld treiben, wo er *matt* werden muſs. —

e) Wenn eine entschiedene Ueberlegenheit des Feindes uns selbst bei der regelmäſsigsten Vertheidigung den gewissen Verlust der Partie voraussehen läſst. Alsdann ist es Sache auszuspähen, ob nicht etwa eine Möglichkeit eintritt, durch einige überraschende Züge den feindlichen R ins Gedränge zu bringen, wozu der Gegner zuweilen selbst Gelegenheit giebt, wenn er des Vortheils gewiſs, seine Vertheidigung vernachläſsigt, und zu rasch angreift.

Wie schon gesagt ist, solche Momente, wo man die Partie durch ein gewisses Spiel in mehreren Zügen beendigen kann, treten vielleicht mehrmalen im Lauf eines Spiels ein, und werden oft nicht bemerkt oder übersehen; um so mehr, da der Spieler eine Absicht oder Plan habend, meist nur auf diesen denkt. Gut ist es daher, zuweilen mit Beseitigung seines Plans das Spiel zu übersehen, mit Rücksicht auf eine mögliche Spielendung. Nur aber sich nicht darauf eingelassen, wenn sie nicht klar und deutlich, bis zum *Matt* vor unserm Geist steht, sondern gleich davon abgesehen, sobald das Bild des Spiels verwirrt wird, und zu dem ersten Plan zurückgekehrt.

Allen Spielern, besonders den angehenden und ihres Spiels nicht ganz sichern, wollen wir bei dieser Gelegenheit den Rath geben: wenn sie sehen, dafs ihre Partie wahrscheinlich gewonnen ist, vorher alle feindliche Stücke zu beseitigen, die hinderlich seyn könnten, und das Spiel in die Cathegorie der entschiedenen *Matts* zu bringen. Nur zu oft geschieht es, dafs man einen P, einen entfernten Officier nicht der Mühe werth hält wegzuschlagen, sondern unaufhaltsam auf das *Matt* lossteuert, und plötzlich von dem verachteten Stück in seinem Siegeszug unangenehm aufgehalten wird. — Wenn auch ein stärkerer Spieler bemerkt: das Schlagen dieses Stückes sei unnöthig gewesen, habe das Spiel aufgehalten, indem solches in weit wenigern Zügen hätte zu Ende gebracht werden können: hieran störe sich niemand, der Hauptzweck ist doch immer: mein Spiel nicht zu verlieren, und dann wo möglich vom Gegner zu gewinnen. Von ersterm bin ich nur dann gewifs, wenn mein Feind keine Macht mehr besitzt mir zu schaden, d. h. nicht Stücke genug, um *Matt* zu machen, und letzteres ist dann erst sicher, wenn mir, nachdem ich den Feind ausser Möglichkeit gesetzt habe zu schaden, die zum Siege nöthige Macht übrig bleibt. — Beide Fälle bestimmen sich gewöhnlich durch die Zahl der Stücke am sichersten, denn ein R allein kann selbst in Philidors Hand mir nichts schaden, so wie mir der Sieg gewifs ist, wenn ich den Feind, seiner Stücke beraubt, ihn nun mit einem T oder D zu Leibe gehen kann, unbesorgt, dafs mein Spiel eine Blöfse geben könnte, um einem noch auf dem Brett stehenden feindlichen Stück Luft zu schaffen. Wenn mir nun die Berechnung bis zu Ende um *matt* zu setzen oder das *Matt*werden zu hindern, bei der Existenz eines solchen Stücks nicht klar und deutlich vor Augen steht, und ich nur im mindesten Ungewifsheit finde, ob es nicht möglich sei, dafs mein Gegner mir mit diesem Stück schaden könne, dann mufs erst dies Stück weggeschafft werden; denn der Hauptzweck geht allem andern vor, und es wäre lächerlich, der Eitelkeit eine Partie früher zu beendigen, deren Sicherheit aufzuopfern. Wie ich gewinne, ist einerlei, die Hauptsache bleibt immer: dafs ich gewinne, oder wenigstens nicht verliere. Festhaltung dieses Grundsatzes ist nicht genug zu empfehlen, weil man sehr oft einem Anfänger, und selbst auch guten Spielern die richtigen Begriffe durch das falsche Raisonnement verwirrt: man müsse den Feind nicht aller Stücke berauben, man solle die vornehmsten Officiere nicht schlagen, ohne D oder T sei das Spiel langweilig, den R zu depouilliren thue kein guter Spieler, und ein *Matt* mit dem R allein bringe keine Ehre, und sei nicht zu achten. Alles dies sind ganz falsche Ansichten. Ich mufs mir die höchste Sicherheit verschaffen, vor Verlust gedeckt, und des Gewinnes sicher zu sein; zu viel ist immer besser als zu wenig. Dieselben Spieler, welche mich tadeln in einer von ihnen gewonnenen Partie, dies oder jenes Stück geschlagen zu haben, und versichern, das sei kein *Schach*, so spiele man nicht u. s. w., werden ein andermal, wenn wir ihren falschen Raisonnementen Gehör geben, dadurch verlieren, oder ein augenscheinlich gewonnen Spiel *remis* machen müssen, ganz kaltblütig sagen: warum thaten Sie dies oder jenes nicht.

Freilich, der vollendete Spieler, seiner Berechnung gewifs, wird es verschmähen, Stücke zu nehmen, von denen er weifs, dafs sie ihm nicht mehr schaden können. Die ihm drohende Gefahr, welche ein minder starker Spieler erst abzuwenden suchen würde, achtet er nicht; denn richtig hat er ausgerechnet, dafs, ehe sie ihm gefährlich werden kann, er

das Spiel entschieden hat und *matt* setzt, wenn ein Zug später er vielleicht selbst *matt* sein würde. — Er thut aber nicht mehr als wir gesagt haben, nemlich die ihm klare Berechnung und Ansicht ausführen. Fühlte er Zweifel, und bliebe ihm Ungewifsheit, ob nicht ein oder ander feindliches Stück doch am Ende hinderlich werden könne, so würde er dieses erst wegzuschaffen suchen. Der Unterschied liegt nur darin, dafs dem einen 10 und mehr Züge voraus schon deutlich ist, was der andere kaum 4 Züge voraus aufzufassen vermag. Die oben gegebenen Grundsätze aber bleiben immer dieselben, nemlich Unmöglichkeit für den Feind mir zu schaden, und genugsame Macht für mich zu siegen, nur mit dem Unterschiede, dafs diese in den entschiedenen *Matts* durch die Zahl und den Werth der Stücke, bei solchen aussergewöhnlichen Spielendungen aber hauptsächlich mit durch die Stellung bestimmt werden.

Ferner wollen wir jedem Spieler auch noch rathen, alle Partien, welche er spielt, bis zu Ende zu spielen, und sich wirklich *matt* setzen zu lassen. Er wird daraus sehen, ob sein Gegner die entschiedenen *Matts* gut inne hat, wenigstens die schweren des C und L, des T und L gegen T, der D gegen T oder C und L. Bemerkte er darin eine entschiedene Unsicherheit des Mitspielers, so würde er bei folgenden Spielen in gleicher Lage, durch das Recht: Bestimmung der Anzahl Züge, in denen das *Matt* erfolgen mufs, zu verlangen, (Pag. 82.) manche Partie unentschieden machen. Bei den verwickelten Spielendungen ist dieses *Matt*-Setzen lassen ohnehin unumgänglich nöthig, weil es sehr leicht möglich ist, dafs der Gegner sich doch verrechnet haben könnte, und wir einen Rettungsweg fänden. Er mag also das unfehlbare *Matt* demonstriren so deutlich er wolle, man spiele es aus, und halte sich erst dann für verloren, wenn man wirklich *matt* steht. Beim *Schach* geht es wie bei allen andern menschlichen Geschäften und Verrichtungen, man spielt den einen Tag besser oder schlechter als den andern; Laune, Lust, ableitende Gedanken entscheiden viel. Wer ist uns Bürge, dafs der Gegner das Spiel wohl ganz klar und deutlich übersehen hat, warum es also verloren gegeben? Man strengt sich an, einen Ausweg zu finden, findet ihn zuweilen wirklich, und wird wenigstens immer Fortschritte machen, wäre es auch nur in der nöthigen Eigenschaft, nie den Muth zu verlieren, sondern beharrlich bis zum Ende zu versuchen, ob man kein Mittel findet, der Gefahr zu entgehen.

Beim Studiren der Spielendungen sind natürlich diejenigen zuerst vorzunehmen, welche in wenig Zügen zum *Matt* führen, und so allmälig fortzuschreiten. Mehrere lassen sich, je nachdem der Gegner spielt, auf verschiedene Art in mehr oder weniger Zügen zu Ende bringen (wie die Ueberschrift auf den Kupfertafeln anzeigt). Um alle diese Arten zu finden, mufs man die vom Feinde zu machenden Züge alle durchgehen, damit man zugleich mit dem Angriff die beste Vertheidigung kennen lernt. Nur nicht gleich im Buche die Züge nachgesehen, sondern diese selbst zu finden gesucht. —

Findet man beim Schachspielen dergleichen Spielendungen ausführbar, dann wird der eifrige Schachspieler nicht versäumen, solche aufzuzeichnen, und die Sammlung der Spielendungen zu vermehren, indem besonders deren Studium für jeden Schachspieler eben so unterhaltend als lehrreich ist.

In den Kupfern ist durchgängig das *Matt* desjenigen Stückes bemerkt, welches nach der Ueberschrift *Matt* geben soll, was die längste

Vertheidigung voraussetzt; denn wenn der Gegner nicht die besten Gegenzüge thut, kann er auch zuweilen früher durch andere Figuren *matt* gesetzt werden, wie man aus den Variationen der Spiele sehen wird.

§. 2.

Spielendungen, wo ein Bauer matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 1. (der C von 12 kann auch auf 44 stehen).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C von 36 auf 30 nimmt P *schach.*
   S. T auf 30 nimmt C oder P von 21 auf 30 nimmt C.
2) W. L auf 29 *schach.* „ derselbe Zug.
   S. T auf 29 nimmt L. „ R auf 21.
3) W. P a. 29 nimmt T *matt.* „ C auf 27 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 12 *sch.* (steht C v. 12 a. 44, dann setzt T a. 6 gleich *matt*).
   W. R a. 5 oder R a. 3. — 2) S. C a. 18 *sch.* — W. R a. 2. —
2) S. T a. 10 *sch.* 3) S. T a. 10 *matt.*
   W. C a. 19, Zöge er R a. 6 (R a. 4. — S. T a. 2 *matt*), so würde S. ebenfalls den L v. 50 nehmen, und nachher mit T a. 54 den P v. 38 erobern, wodurch er den
3) S. T a. 50. P v. 30 frei macht, und sicher gewinnen muſs.
   W. C a. 29 oder C a. 36 (C a. 4. — S. T a. 2. — W. R a. 6, 14. — S. T a. 4 und gewinnt nun sicher). 4) S. C a. 38 und gewinnt nun sicher.
   oder C a. 25 (C a. 9. — S. T a. 2 *sch.* — W. R a. 14.
4) S. T a. 10. S. T a. 10 *sch.* gew. C u. Partie). 4) S. T a. 34. — W. R a. 6, 14. — 5) S. C a. 38 u. gew. nun sicher.
   W. C a. 35 *sch.* od. C a. 44 um 38 zu *decken* (C a. 23. — S. T a. 15. — W. muſs nun den C ziehen, und verliert also P
5) S. R a. 27. von 38 und dadurch das Spiel). 5) S. C a. 22 *sch.* — W. R a. 6. — 6) S. C a. 12 *sch.* — W. R a. 5 (R a. 14, 15. — S. C a. 29 *sch.* gewinnt C und Partie). 7) S. P a. 29. — W. muſs nun den P schlagen welchen S. wieder nimmt, und nun mit R, C und P gegen C diesen unfehlbar gewinnt od. D bekommt und also Partie sicher ausmacht.
   W. C wo er will.
6) S. C a. 38, und muſs nun die Partie nach dem Gezeigten in den entschiedenen *Matts* gewinnen.

II. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L auf 18 *sch.*
   S. R auf 18 nimmt L oder R auf 1.
2) W. P auf 3 wird C *sch.* „ P von 11 auf 3 wird T *matt.*
   S. R auf 25.
3) W. P auf 34 *matt.*

Wollte W. im ersten Zug P von 11 zur D machen, was jeder thun würde, der diesen zum Gewinn eingetretenen Moment übersieht, und nur daran dächte, Gleichheit von Stärke zu erlangen, so zöge S. den L auf 19, verbesserte dadurch sein Spiel sehr, und machte wenigstens *remis*. Im zweiten Zug statt eines C die D zu nehmen, würde ebenfalls wahrscheinlich höchstens zu *remis* führen, indem S. alsdann auch L auf 19 zieht, und gleich mit D auf 25 angreifen kann, was W. nicht vermag.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L a. 12.
   W. L a. 34.
2) S. D a. 21, um zu hindern, dafs W. P auf 3 zieht, und dadurch den L von S. gewinnt.
   W. L a. 27 *sch.*, bei jedem andern Zug thut S. doch immer den
3) S. P a. 13. folgenden Zug.
   W. L a. 34, bei jedem andern Zug thut S. immer den folgenden.
4) S. R a. 10, um seine D disponibel zu machen, und wird nun mit der D und beiden P, welche er auch mit den L auf der Reihe 3—48 unterstützen kann, bei vorsichtigem Spiel den Feind zwingen, seinen L und P von 50 gegen die beiden P zu tauschen, wodurch das Spiel in die Classe der entschiedenen *Matts*, und zwar des R und D gegen R und T fällt.

III. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C a. 13 *sch.*, wollte er mit L a. 37 anfangen, so würde der C v. 43 diesen nehmen, und nachher der T v. 59 den T a. 27 schlagen, und dadurch das *Matt* des P a. 28 hindern. Ein Beweis, wie nothwendig es ist, auf die indirekte Wirkung der Stücke zu achten; denn anscheinend liefern beide Spielarten dasselbe Resultat.
   S. L a. 13 nimmt C.
2) W. T a. 27 *sch.*
   S. L a. 27 nimmt T.
3) W. L a. 37 *sch.*
   S. C a. 37 nimmt L od. C a. 28.
4) W. P a. 28 *matt.* „ L a. 28 nimmt C *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P a. 31 D *schach.*
   W. R a. 14 oder 22.
2) S. T a. 51, und wird nun Stück um Stück suchen abzutauschen, wo ihm zuletzt immer so viel übrig bleiben mufs, um *matt* setzen zu können.

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Wäre S. am Zuge, so setzt er gleich *matt* mit D auf 62).

1) W. T auf 31 *sch.*
   S. R a. 31 nimmt T oder R auf 24.
2) W. C auf 14 *sch.* „ C auf 14 *matt.*
   S. R auf 32 „ „ oder R auf 39.
3) W. C auf 22 *sch.* „ C auf 22 *matt.*
   S. R auf 39.
4) W. P auf 48 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P a. 9.
   S. T a. 30 *sch.* od. R a. 10 (T a. 3. — W. T a. 3 *sch.* — S. R a. 18. — W. P a. 1, D *matt*). 2) W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 1. — 3) W. R a. 17. — S. T a. 2 (anders *matt* durch P a. 10 od. T a. 3). — 4) W. T a. 3. — S. was er will. — 5) W. P a. 10 *matt*.
   od. T a. 4, (T a. 14—62. — W. T a. 3 *sch.* — S. R 5, 7, 8. a. 10. — W. P a. 1, D *matt*). 2) W. R a.
2) W. R a. 17. 17. — S. T a. 2, Stellung des 3ten Zugs der vorigen Variante.
   od. T a. 2 (P a. 47. — W. R a. 17. — S. T a. 4, anders *matt* mit P a. 10 od. T a. 3. — W. T a. 3. — S. wo er will. — W. P a. 10 *matt*). — 2) W. R a. 17. — S. T a. 10 (T a. 18 *sch.*, bei jedem andern Zug tritt das Spiel des 4ten Zugs der ersten Variante ein. — W. R a. 18. — S. was er will. — W. T a. 3 *matt*). 3) W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 2. — 4) W. P a. 10 *matt*.
   od. P a. 56. — 2) W. R a. 17. — S. T a. 2 (bei jeden andern Zug *matt* durch P a. 10 oder T a. 3). 3) W. T a. 3. — S. was er will. — 4) W. P a. 10 oder T a. 2 *matt*.
   S. T a. 25 *sch.*, bei jedem andern Zug *matt* durch P a. 10 od. T a. 3.
3) W. R a. 25.
   S. R a. 10 oder P wo er will. — 4) W. R a. 17. — S. was er will.
4) W. T a. 11 *sch.* — 5) W. P a. 10 oder T a. 3 *matt*.
   S. R a. 1.
5) W. R a. 17.
   S. was er will.
6) W. P a. 10 oder T a. 3 *matt*.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 30 *schach.*, bietet er kein *schach*, und verläßt Reihe 1—8
   W. R a. 33 od. 34. mit T, dann ist er *matt* durch T a. 3. Spielt er R a. 2, dann zieht W. P a. 9 *sch.* — S. R a. 1 od. 10, was alsdann immer das Spiel des oben gezeigten 2ten Zugs giebt. Geht S. mit T irgend wohin auf der Reihe 1—8, dann zieht W. P a. 9, und setzt *matt* nach der gezeigten Spielart des 2ten Zugs. Dasselbe findet statt beim Zug P a. 47. Zöge aber S. P a. 56, dann W. P a. 9. — S. muß nun R a. 10 gehen, weil sonst bei jedem andern Zug W. mit R a. 17 od. T a. 3 *sch.* das Spiel auf eine der oben gewiesenen Arten endigt, wenn auch S. P a. 64 bringt. Gegen diesen Zug aber spielt W. T a. 11 *sch.*, u. dann a. 16. S. muß nun mit P a. 47 den von 56 *decken*. Wollte er es mit T a. 54 thun, dann zöge W. T a. 3 *sch.* u. P a.

1 D. Dadurch gewinnt W. aber Zeit R a. 17 zu gehen, und das Spiel, wie oben gezeigt, zu endigen.

2) S. R a. 2 od. T a. 38 *sch.* (bei jedem andern Zug giebt W. mit T a. 3 *matt.* Wenn aber S. wieder mit T a. 6 geht, so zieht W. ebenfalls wieder R a. 25, und bei diesem Spiel bliebe W. P a. 9 *sch.* alsdann die Partie *remis*). — W. R a. 25 (R a. 41 würde zur Folge haben, dafs S. mit *schach* den R von W. nach 58 triebe, alsdann mit T a. 6 zurück zöge; W. müfste nun mit R wieder vorgehen, wodurch aber S. Zeit bekäme, seine P vorzubringen, und gewinnen würde). — 3) S. T a. 30 *sch.* (Wollte er nicht *schach* bieten, so müfste er T a. 6 ziehen, weil er anders auf eine der oben gezeigten Spielarten *matt* werden würde, dadurch aber setzte er sich im Nachtheil des Nachzugs, indem nun W. P a. 9 zöge, und das gezeigte Spiel machte). — W. R a. 33 und 34, und bleibt alsdann die Partie *remis*. — Hieraus folgt, dafs S. nie mehr als *Remis* mit dem Vorzug machen kann, und zwar darum, weil sein P a. 39 steht. Stände dieser aber a. 47, so würde er im Vorzug wohl gewinnen, was dem Versuchen des Lernenden überlassen wird.

3) S. R a. 10, auf 1 gäbe gleich das Spiel des 4ten Zugs.
W. T a. 11 *sch.*

4) S. R a. 1 oder R a. 18.
W. T a. 3 *sch.* „ P a. 1 D.

5) S. R a. 10. „ R a. 11.
W. P a. 1 D „ D a. 37 wird nun die P erobern, und das Spiel a. gewinnt. gewinnen.

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit P auf 64 wird T).

1) W. T von 12 auf 4 *sch.* — S. R auf 10.
2) W. C auf 20 *sch.* — S. R auf 17.
3) W. D auf 33 *sch.* — S. C von 42 auf 25.
4) W. D auf 26 *sch.* — S. C von 11 auf 26 nimmt D.
5) W. P von 35 auf 26 nimmt C *matt.*

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. C v. 25 a. 19 *sch.*
S. R a. 11 oder „ „ „ „ R a. 10 oder „ T a. 19.
2) W. D a. 9 *sch.* „ „ „ „ D a. 9 *sch.* „ D a. 1 *sch.*
S. T a. 9 oder R a. 20. „ „ T a. 9. „ „ R a. 11.
3) W. T a. 9 *sch.* P a. 29 *sch.* „ T a. 9 *matt.* „ T a. 9 *sch.*
S. R a. 20. „ R a. 28. „ „ „ „ „ „ R a. 20.
4) W. P a. 29 *sch.* P a. 35 *matt.* „ „ „ „ „ D a. 4 *sch.*
S. R a. 28. „ „ „ „ „ „ „ „ „ R a. 29.
5) W. P a. 35 *matt.* „ „ „ „ „ „ „ „ „ D a. 36 *matt.*

Wenn W. im 5ten Zuge der 1sten Spielart statt P auf 35:

6) W. L a. 37. — S. R a. 35.
7) W. T a. 33 *sch.* — S. R a. 26 nimmt P.
8) W. P a. 35 *sch.* — S. R a. 33 nimmt T.
9) W. C a. 27 *sch.* — S. P a. 27 nimmt C.
10) W. L a. 51 *matt.*

So ist dies zwar eine zierlichere Spielendung, indem W. anscheinend mehrere Stücke weggiebt, indessen, man mufs immer die kürzere vorziehen.

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. D auf 3 *schach.*
S. L auf 3 nimmt D oder C auf 2.
2) W. C auf 11 *schach.* „ C auf 11 *matt.*
S. R auf 2 oder R auf 10.
3) W. C a. 19 *sch.* „ P auf 17 *schach.*
S. R auf 10. „ R auf 2.
4) W. P a. 17 *sch.* „ C auf 19 *matt.*
S. R auf 19 nimmt C.
5) W. P auf 26 *matt.*

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 6 *schach.* — S. R auf 15.
2) W. L auf 24 *schach.* — S. R auf 24 nimmt L.
3) W. T auf 7. — S. was er will.
4) W. T auf 32 *schach.* — S. L auf 32 nimmt T.
5) W. P auf 31 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

S. R a. 7 od. R a. 15, od. P a. 24, od. T a. 1, od. L a. 32, od. P a. 41, spielte er anders, so würde er dem oben gezeigten *Matt* nicht entgehen.

W. kann bei allen diesen Zügen nicht mehr das gezeigte *Matt* ausführen, sondern mufs nun wohl hauptsächlich denken, den gefährlichen P auf 41 wegzubringen, was ihm ein Stück wenigstens kosten mufs, wenn S. gut spielt, und wodurch dieser *remis* machen kann.

X. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage).

1) W. D auf 29 *sch.*
S. P auf 22 oder „ „ C auf 15 oder R auf 7.
2) W. D auf 8 *sch.* „ „ T auf 2 *sch.*, u. 4 *matt.*
S. R auf 15.
3) W. D auf 13 *sch.*
S. R auf 24 oder „ „ R auf 7 oder 8.

4) W. T auf 32 *sch.* „ „ T auf 2 *sch.*
S. P auf 32 nimmt T, „ D auf 4.
5) W. D auf 28 nimmt P *sch.* „ T auf 4 nimmt D *matt.*
S. D auf 23.
6) W. P auf 31 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 26 nimmt T, er kann indessen noch ein ander Spiel versuchen, nemlich: D auf 20 *sch.*, und dann C auf 38, um diesen wirksam zu machen. Da aber alsdann T bleibt, so ist das Spiel gefährlicher, als abtauschen der Stücke, was allein noch Gewinn herbeiführen kann durch die Uebermacht der Stücke.

W. P auf 32 oder „ „ D auf 57 *sch.* „ „ „
2) S. P od. D a. 32, „ „ C auf 15, wodurch dieser gerettet, und dem Angriff D a. 1 vorgebeugt wird. In diesem Fall ist Gewinn der Partie für S. wohl ausgemacht.

u. wird nun die Partie gewonnen werden durch die Ueberlegenheit der P, wenn es ihm gelingt, die D abzutauschen. Bei gutem Spiel von W. aber kann er die Partie noch lange aufhalten. Das Spiel von S. erfodert, dafs er mit seinem R 47 sucht zu erreichen, um den P von 48 wegzubringen, und wird dann allmälig durch Vorrücken der P und Vorziehen der D das Abtauschen bewirken, oder einen P durchführen.

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 45 *sch.* — S. R auf 7.
2) W. C auf 39. — S. R auf 8.
3) W. C auf 22. — S. P auf 22.
4) W. R auf 14. — S. P auf 30.
5) W. P auf 15 *sch.* — S. R auf 16.
6) W. P auf 7 wird D *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. R auf 7. — W. C auf 45.
2) S. R auf 8. — W. C auf 39.
3) S. R auf 7. — W. R auf 5.
4) S. R auf 8. — W. C auf 22.
5) S. P auf 22. — W. R auf 6.
6) S. P auf 30. — W. P auf 15 *sch.*
7) S. R auf 16. — W. P auf 7 wird D *matt.*

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L a. 42.
S. P a. 24 od. D a. 42. — 2) W. T a. 5 *sch.* — S. R a. 14. — 3) W. C a. 20 *sch.* — S. R a. 23. — 4) W. P a. 32 *sch.* — S. R a. 24 (R a. 31. — W. P a. 38 *sch.* — S. R a. 24. — W. C a. 30 *matt*). 5) W. C a. 30 *sch.* — S. R a. 31. — 6) W. P a. 38 *matt.*

od. C a. 28. — 2) W. L a. 28. — S. D a. 28 (er könnte
2) W. T a. 5 auch P a. 24 od. R a. 6 spielen, was aber
sch. alles zu gezeigten Endungen führt). 3) W. C
a. 13 *sch.* — S. R a. 6, 8 od. 14. — 4) W. C
a. 28 wird nun auch den P von 43 schlagen,
wo alsdann Gewinn der Partie sicher ist.

od. R a. 6 (bei jedem andern Zug würde W. entweder
mit T a. 5 *matt* setzen, oder die D ohne Gegenver-
S. R a. 16. lust schlagen, und dadurch so stark bleiben, dafs Gewinn
3) W. L a. 14. unfehlbar ist). — 2) W. L a. 14. — S. R a. 14. —
3) W. C a. 20 *sch.* — S. R a. 23 (R a. 6, 7. — W. T
a. 5 *matt*). — 4) W. P a. 32 *sch.* — Stellung des 6ten
Zugs der 1sten Variante.

S. P a. 23 od. C a. 44 (bei jedem andern Zug spielt W. P a. 32, und
dann L a. 23 *matt*). — 4) W. P a. 32. — S. C a. 33
od. 29 (bei jedem andern Zug wird W. mit L a. 23
4) W. C a. 13. *matt* setzen). — 5) W. R od. T nimmt C. — S. R
a. 8 (ist T a. 5 stehen geblieben, dann setzt W. mit L
matt, S. spiele was er will). — 6) W. T a. 5 *sch.* —
S. R a. 16. — 7) W. L a. 23 *matt.*

S. R a. 15 od. P a. 32 (bei jedem andern Zug (P a. 30 giebt das Spiel
des 5ten und 6ten Zugs) spielt W. L a. 23 *sch.* — S.
R a. 15. — W. P a. 32. — S. was er will. — W. C
5) W. L a. 23. a. 30 *matt*). — 5) W. L a. 23 *sch.* — S. R a. 15, 24.
— 6) W. T a. 7. — S. was er will. — 7) W. C a. 30 *matt.*

S. P a. 30 od. P a. 32 (bei jedem andern Zug *matt* mit T a. 7). —
6) W. P a. 31. 6) W. T a. 7 *sch.* — S. R a. 24. — 7) W. C a. 30 *matt.*

S. P a. 31, bei jedem andern Zug *matt* mit T a. 7.
7) W. P a. 31.
S. was er will.
8) W. T a. 7 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C auf 51 nimmt L.
W. T auf 53 od. 59.
2) S. D auf 35.
W. T auf 51 oder T auf 37.
3) S. D a. 42 od. 44. „ D auf 44.
W. T auf 59. „ T auf 5 *schach.*
4) S. P auf 51 u. „ R auf 14.
attaquirt nun T „ T auf 3.
auf 59, was den „ C auf 34, und nun P auf 51, gegen den der
P zur D bringt, T sich opfern mufs, was das Spiel entscheidet.
u. entscheidet.

Die Uebermacht von S. ist zu entschieden, als dafs er nicht gewinnen sollte.

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 54).

1) W. D auf 12 *sch.*
S. R auf 12 nimmt D.

) W. C welchen er will, auf 27 nimmt P *sch.*
G. P auf 27 nimmt C oder R auf 4.
3) W. C auf 27 nimmt P *sch.* „ C auf 21 *sch.*
G. R auf 4. „ „ „ R auf 12.
4) W. C auf 21 *sch.* „ „ C von 33 oder 42 auf 27 *sch.*
G. R auf 12. „ „ „ P auf 27 nimmt C.
5) W. L auf 33 *sch.* „ „ derselbe.
G. L auf 19. „ „ „ derselbe.
6) W. L auf 19 nimmt L *sch.* „ derselbe.
G. R auf 21 nimmt C. „ derselbe.
7) W. P auf 28 *matt.* „ „ derselbe.

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(G. am Zuge zieht P auf 24, und kann alsdann das Spiel wohl nur *remis* werden).

1) W. P a. 24.
G. L a. 6, um das *Matt* von P auf 15 zu *decken.*
2) W. L a. 28.
G. C a. 10 od. 19, um L v. 7—49 abzubringen, od. C a. 35, 42.
3) W. L a. 19 od. 10 nimmt C. „ „ „ „ „ L a. 35, 42.
G. R a. 7. „ „ „ „ „ „ „ „ L wo er will.
4) W. L a. 28 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ „ P a. 15 *matt.*
G. R a. 8.
5) W. L a. 49.
G. L wo er will.
6) W. P a. 15 nimmt P *matt,* oder L a. 15 nimmt P *matt.*

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 1. Fig. 14.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 16 nimmt P *schach.*
G. R a. 17 od. L a. 11 (R a. 2, 3, 19. — W. D a. 6 od. 28 *matt*).
2) W. D a. 3 *sch.* — 2) W. D a. 28 *sch.* — G. C a. 19 (R a. 2, 3 [R a. 17. — W. C a. 11 *matt*]. — W. T a. 8 *sch.* — G. T a. 5 [L a. 4. — W. T a. 4 *matt*]. — W. T a. 5 *sch.* — G. L a. 4. — W. T a. 4 *matt*). — 3) W. D a. 19 *sch.* — G. R a. 17 (R a. 2, 3 [R a. 19. — W. T a. 11 *matt*]. — W. T a. 8 *sch.* giebt das eben in der 2ten Verändrung gezeigte Spiel). — 4) W. C a. 11 *sch.* — G. R a. 25. — 5) W. D a. 26 *matt.*
G. C a. 10 od. T a. 3. — 3) W. T a. 9 *matt.*
3) W. D a. 10 *sch.*
G. R a. 25.
4) W. D a. 9 *sch.* besser P a. 34 *sch.* — G. R a. 34 (R a. 33. — W. D a. 17 *sch.* — G. R a. 34. — W. D a. 41 *matt*). — 5) P a. 41 *sch.* — G. R a. 25 (R a. 27, 33. — W. D a. 28 od. 17 *matt*). — 6) W. D a. 9 *sch.* — G. T a. 9. — 7) W. T a. 9 *matt.*
G. T a. 9 od. R a. 34. — 5) W. P a. 41 *sch.* — G. R a. 27. —
5) W. T a. 9 *sch.* 6) W. P a. 36 *sch.* — G. R a. 19. — 7) W. P a. 28 *sch.*
G. R a. 34. — G. R a. 27. — 8) W. P a. 34 *matt.*

6) W. P a. 41 *sch.*, und geht nun das Spiel zu Ende wie in der Variante vom 4ten Zug von S.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 52 nimmt C *sch.* — W. R auf 48.
2) S. D auf 57 *sch.* — W. R auf 34.
3) S. C auf 19 *sch.* — W. R auf 33.
4) S. T auf 49 *sch.* — W. C auf 41.
5) S. T auf 41 *sch.* — W. R auf 26,
6) S. T auf 25 *matt.*

§. 3.

Spielerdungen, wo ein Bauer Königin oder Officier wird, und so matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 2 *sch.* — S. C auf 2 nimmt T.
2) W. P auf 9. — S. was er will. Zöge er den C, so würde er
3) W. P a. 2 nimmt C, wird D *matt.* *pat* machen, was er nur da thun könnte, wo zu gemacht wäre, dafs *pat*, *remise*, od. halb *remise* sei.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 20.
W. T a. 18, 26, 42, 50, 58 od. P a. 9 (T a. 12. — S. T a. 12. — W. P a. 9. — S. T a. 9 *matt*). — 2) S. C a. 9. — W. R a. 9 (T a. 9. — S. T a. 18, und wird nun seinen P zur D bringen, od. W. nöthigen, ihn gegen den T abzutauschen). — 3) S. T a. 60, und mufs jetzt den P zur D machen, oder den Feind zwingen, seinen T gegen den P abzutauschen, wodurch S. Gewinn sicher wird.
2) S. T a. 21.
od. T a. 11 *sch.* (T a. 9. — S. C a. 9. — W. R a. 9. — S. R a. 11. — W. R a. 1. — S. T a. 17 *matt*). — 2) S. R a. 11. — W. P a. 9. — 3) S. C a. 9. — W. R a. 9. — 4) S. T a. 18. — W. R a. 1. — 5) S. T a. 17 *matt.*
od. T. a. 34 (T a. 2 *sch.* — S. C a. 2. — W. P a. 9 [R a. 9. — S. T a. 17 *matt*]. — S. T a. 18. — W. P a. 2 D *sch.* — S. T a. 2 *sch.* entschiedenes *Matt*). — 2) S. C a. 34. — W. P a. 9 (R a. 9. — S. T a. 17 *matt*). — 3) S. R a. 4. — W. R a. 2, 10. — 4) S. T a. 17. — W. R a. 1, 2, 10 (P a. 1. — S. T a. 1. — W. R a. 1. — S. R a. 11, und bringt nun P zur D). — 5) S. T a. 9. — W. R a. 9. — 6) S. R a. 11 bringt nun P zur D und gewinnt.
W. T a. Reihe 3—59. od. T a. 19 *sch.* (P a. 9. — S. C a. 9. — W. R a. 9. — S. R a. 11, und kann nun seinen P zur D bringen, oder W. zwingen, ihn gegen den T abzutauschen). — 2) S. T a. 19. — S. P

2) S. T a. 5. a. 9. — 4) R a. 4. — W. R a. 10 (R a. 2. S. T a. 18 *sch.* — W. R a. 1. — S. T a. 17. — W. R a. 2, 10. — S. T a. 9. — W. R a. 9. — S. R a. 11 bringt nun P zur D). 5) S. T a. 11 *sch.* — W. R wo er will. — 6) S T a. 9. — W. R a. 9. — 7) S. R a. 11, und bringt P zur D.

od. T a. 26, (T a. 34. — S. C a. 34, Stellung des 2ten Zugs der 3ten Variante). — 3) S. T a. 5.

W. T a. 19 *sch.* bei jedem andern Zug *mt.* durch R a. 11. — W. T a. Reihe 5—31 (T a. 2, 10 [P a. 9. — S. R a. 11 *sch.* entschieden gewonnen] — S. C a. 2 oder T a. 6, entschieden gewonnen, oder Stellung des 3ten Zugs der folgenden Variante). — 4) S. T nimmt T. — W. P a. 9. — 5) S. C a. 9. — W. R a. 9. — 6) S. T a. Reihe 2—58 entschiedenes *Matt.*

od. T a. 10 (T auf 2 *schach.* — S. C auf 2, Stellung des 2ten Zugs der 1sten Veränderung von der 3ten Variante). — 3) S. T auf 5. — W. T a. 9 (T a. 11. — S. R a. 11 *matt*). — 4) S.

4) S. P a. 19, C a. 9. — W. R a. 9. — 5) S. T a. 21. — W. R a. 1. — 6) S. T a. 17 *matt.*

od. T a. 2 *sch.* (T a. 12. — S. R a. 12 *sch.* — W. R

W. R a. 9 (P a. 9. — S. R a. 11 *matt*). a. 10. — S. T a. 2 *matt*). — 4) S. C a. 2. — W. P a. 9 (R a. 9. — S. T a. 21. — W. R a. 1. — S. T a. 17

5) S. P a. 27. *matt*). — 5) S. R a. 11. — W. P a. 2 D *sch.* — 6) S. T a. 2 *sch.* entschiedenes *Matt.*

od. P a. 9 (bei jedem andern Zug *matt* durch R a. 11). — 4) S. C a. 9. — W. T oder R a. 9. —

W. R a. 18. 5) S. P a. 28, und wird diesen zur D bringen, oder

6) S. P a. 35. gegen den T von W. abtauschen, was den Gewinn

W. P a. 9. der Partie sichert.

7) S. R a. 12 bringt nun seinen P zur D, und hält den feindlichen von der D zurück, wird also unfehlbar gewinnen.

II. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 63.
S. T auf 63 nimmt T oder R auf 6.
2) W. P auf 15. „ „ „ T auf 55 nimmt P.
S. T auf 62. „ „ „ was er will.
3) W. P auf 7 wird „ „ T auf 31 nimmt hernach P a. 30, u. gew., D *sch.*, wird P da er einen P zur D bringen wird. a. 55 nehmen u. gewinnen, da es ein entschiedenes *Matt* ist.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 57 nimmt T. — W. P auf 15.
2) S. T auf 17 *schach.* — W. R auf 30 nimmt P.
3) S. R auf 14 bringt nun P zur D und gewinnt.

III. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P auf 12 *sch.*
   S. L auf 12 nimmt P oder R auf 4.
2) W. T auf 2 *sch.* „ „ L auf 13 *matt.*
   S. R auf 2 nimmt T.
3) W. P auf 9 *sch.*
   S. R auf 3 oder R auf 1.
4) W. P auf 1 „ C auf 11 *matt.*
   wird T *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

Die Menge von Zügen, welche bei dieser Stellung möglich sind, erlauben nicht, ein detaillirtes Tableau davon zu geben, welches leicht mehrere Bogen füllen würde. Der S. muſs in allen Fällen höchstens in 15 Zügen gewinnen und *matt* setzen, oder ein entschiedenes *Matt* herbeiführen. Gleich anfänglich darf er nicht aus dem Auge verlieren, daſs er immer unter *matt* steht, und muſs also suchen die Stellung von W. zu brechen, um, wenn er seine Angriffe unterbrechen muſs, den feindlichen ausweichen, und bald wieder die Offensive ergreifen zu können. Als erster Zug kann S. nur thun: P von 50 auf 58 wird D *sch.* Diesen Zug kann W. ausweichen durch R auf 9 oder 25, oder C, oder L auf 34. Das weitere Spiel in allen seinen Variationen anzugeben, würde überflüssig sein, da das Uebergewicht, was jetzt die D dem Spiel von S. giebt, es Jedem leicht machen wird, das *Matt* zu finden, indem man nur zu beachten hat, den P von 17 bald gegen einen Officier zu tauschen, worauf man die D gegen T wechseln kann, indem der P von 43 wiederum D werden muſs.

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L auf 36.
   S. C auf 56 oder R auf 36.
2) W. L auf 54. „ P auf 2 D.
   S. C a. 46 *sch.* „ P auf 63 D.
3) W. R auf 53. „ D auf 18 *sch.*
   S. P auf 48. „ wo er will.
4) W. P auf 2 D. „ D auf 63 nimmt D entschieden.
   S. P auf 56.
5) W. D auf 5 *sch.*
   S. R auf 30.
6) W. D auf 12 *sch.*
   S. R auf 38.
7) W. D auf 14 *sch.*
   S. R auf 31, 29 oder R auf 39.
8) W. D auf 15 *sch.* „ D auf 46 *sch.*
   S. wo er will. „ R auf 31.
9) W. D a. 55 entsch. „ D auf 55 *sch.* entschieden.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 63 wird D.
   W. P auf 2 wird D.

2) ⊖. D auf 45 *sch.*
⊕. R auf 51 oder R auf 60.
3) ⊖. D a. 44 *sch.* „ C auf 54 *sch.*
⊕. R auf 59. „ R auf 51.
4) ⊖. D a. 45 *sch.* „ D auf 44 *sch.*
⊕. R auf 51. „ R auf 59.
5) ⊖. D a. 44 *sch.*, „ D auf 60 *matt.*
und thut am besten, *remis* mit stetem *schach* zu halten.

V. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel wenn ⊕. am Zuge ist.

1) ⊕. T auf 63 *sch.*
⊖. R auf 22 oder R auf 32.
2) ⊕. L a. 40 *sch.* „ L auf 40.
⊖. T auf 40. „ T auf 40 oder R auf 40.
3) ⊕. T auf 39. „ T auf 7. „ R auf 38.
⊖. T auf 39. „ R auf 24. „ R auf 32.
4) ⊕. P auf 39. „ T a. 8 *sch.* „ T auf 7.
⊖. R auf 31. „ R auf 31. „ T auf 40 *sch.*
6) ⊕. R auf 46. „ T auf 40. „ R auf 30.
⊖. R auf 22. „ R auf 40. „ R auf 24.
5) ⊕. R auf 38. „ R a. 38 ent- „ T auf 8 *sch.* gewinnt T.
⊖. R a. 23 *Remis* schiedenes *Matt*, siehe §. 4. Pag. 94.
nach Nro. 3. Pag. 96.

Spiel wenn ⊖. am Zuge ist.

1) ⊖. C auf 46. — ⊕. was er will.
2) ⊖. R auf 39. — ⊕. was er will.
3) ⊖. C auf 31, und wird nun wahrscheinlich P zur D bringen.

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 6.

Spiel wenn ⊕. am Zuge ist.

1) ⊕. T a. 17.
⊖. T a. 7 oder P a. 55 (T a. 17. — ⊕. P a. 7 D. — ⊖. T *sch.* — ⊕. R a. 37, und begiebt sich über 46 nach 55, wird dann durch einen Doppel-Angriff R und T oder R und P von 40 angreifen, was ⊖. nicht hindern kann, alsdann auf gleiche Weise fortfahren, um den P von 47 zu erobern, wo alsdann ein entschiedenes *Matt* entsteht). — 2) ⊕. T a. 9 *sch.* — ⊖. T a. 9. — 3) ⊕. P a. 7 D. — ⊖. T a. 25 *sch.* (anders T od. P von 55 verloren). — 4) ⊕. R a. 37. — ⊖. T a. 33 *sch.* — 5) ⊕. R u. 46. — ⊖. P a. 48. — 6) ⊕. D a. 14 *sch.* — ⊖. R wo er will. — 7) ⊕. R a. 54, und wird nun durch einen Doppel-Angriff den T oder die P erobern, was das Spiel entscheidet.
2) ⊕. T a. 9 *sch.*
⊖. R a. 5 oder R a. 3 (R a. 4. — ⊕. R a. 20. — ⊖. R a. 5 od. 3. — ⊕. R a. 21 od. T a. 1, Stellung des 3ten od. 4ten Zugs). — 3) ⊕. T a. 1. — ⊖. R wo er will. — 4) ⊕. T a. 7. — ⊖. P a. 55. — 5) ⊕. T *sch.* — ⊖. R nimmt T. — 6) ⊕. P a. 7 D *sch.* — ⊖. R wo er will. — 7) ⊕. D a. 55 entschieden gewonnen.
3) ⊕. R a. 21.
⊖. R a. 4.

4) W. T a. 1 *sch.* — S. R a. 11. — 5) W. T a. 7. — S. P a. 55. — 6) W. T a. 3 *sch.* — S. R a. 3. — 7) W. P a. 7 D *sch.* — S. was er will. — 8) W. D a. 55 entschieden.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 55.
   W. T auf 23, 59.
2) S. P auf 48.
   W. P auf 7 D oder T auf 63.
3) S. T auf 7. „ T auf 7.
   W. T auf 7. „ was er will.
4) S. P auf 56. „ T auf 15.
   W. T auf 55. „ T auf 63 oder was er will.
5) S. P a. 64 D gew. „ P auf 56 und 64 D gewinnt.

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 61 *sch.*
   S. T auf 58.
2) W. T auf 59.
   S. P auf 32 oder T auf 59.
3) W. P auf 32. „ R auf 59.
   S. P auf 39. „ P auf 32, u. nun weiter wie gezeigt im 3ten Zug.
4) W. P auf 24.
   S. P auf 47.
5) W. P auf 16.
   S. P auf 55.
6) W. P auf 8 L *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 19 *sch.*
   W. R auf 42 oder R auf 52, 60.
2) S. R auf 58. „ R auf 50.
   W. T a. 61 *sch.* „ T auf 34 *sch.* oder T auf 33.
3) S. T auf 59. „ R auf 41. „ P auf 57.
   W. was er will. „ was er will. „ T auf 57.
4) S. P auf 57 D „ P auf 57 D „ R auf 57 gewinnt.
   entschieden. gewinnt.

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge gewinnt gleich durch P auf 64 D *schach*).

1) W. L auf 5 *sch.*
   S. R auf 5 oder „ „ „ „ „ „ „ R auf 3.
2) W. R auf 21. „ „ „ „ „ „ „ P auf 12 *sch.*
   S. L auf 22, um 4 zu *decken*, oder P auf 19. „ R auf 11.
3) W. P auf 12 *sch.* „ „ „ „ C auf 19. „ P auf 4 D *matt.*
   S. R auf 6. „ „ „ „ „ L auf 22.
4) W. R auf 22. „ „ „ „ P auf 12, und nun wie gezeigt
   S. C auf 37 *sch.* od. R a. 7. im 3ten Zug.

5) W. R auf 23. — S. wo er will.
6) W. P auf 4 D *matt.*

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 2, da er kein *Schach* bietet, so kann S. mehrere Züge thun, von denen ihn aber keiner rettet.
S. C a. 14 oder T a. 2 (T a. 4 — 8. — W. P a. 3 D *sch.* — S.
2) W. T a. 14. *deckt sch.* — W. T a. 1 *matt*). — 2) W. P a. 3 C *sch.* — S. R a. 1. — 3) W. T a. 9 *matt.*
S. T a. 14, bei jedem andern Zug findet eins der Spiele statt, hier unten od. in der Variante des 1sten Zugs angegeben.
3) W. T a. 3.
S. C a. 10, od. T a. 6 od. T a. 11 *s.* od. C a. 12 od. was er will.
4) W. T a. 1 *sch.* T a. 6. „ R a. 11. „ T a. 1 *sch.* T a. 1 *sch.*
S. R a. 1. „ wo er will. C a. 21 *sch.* R a. 1. „ R a. 1.
5) W. P a. 3 D *sch.* T a. 1 *sch.* R a. 20. „ P a. 3 D *sch.* R a. 18 *sch.*
S. R a. 9. „ R a. 1. „ C a. 11. „ R a. 9. „ C a. 10.
6) W. L a. 14. „ P a. 3 D *sch.* R a. 11. „ D a. 10 „ L a. 10
S. C a. 4 *sch.* R a. 9. „ was er will. *matt.* *matt.*
7) W. D a. 4. „ D a. 11 *sch.* T a. 1 *matt.*
S. was er will. „ R a. 1.
8) W. D a. 11 *sch.* R a. 20 *matt.*
S. R a. 1.
9) W. D a. 10 *matt.*

Es kann aber auch im ersten Zug spielen:

S. C a. 10 oder T v. 62 a. 8. — 2) W. T a. 1 *sch.* — S. T a. 1
2) W. T a. 10 *sch.* (R a. 1, Spiel der 4ten Verändr. des 3ten Zugs im
S. R a. 1. 1sten Spiel). — 3) W. P a. 3 D *sch.* — S. T a. 14
3) W. T a. 2 *sch.* (jeder andre Zug führt das *Matt* früher herbei). —
S. T a. 2 oder „ „ „ R a. 9. W. T a. 14 *sch.* — S. C a.
4) W. R a. 20 *sch.* „ „ „ „ T a. 1 *sch.* 14. — W. D a. 11 *sch.* —
S. T a. 10 oder R a. 9. „ T a. 1 od. R a. 1. S. C a. 10. —
5) W. P a. 3 D *s.* „ P a. 3 „ P a. 3 D od. R a. 18 W. D a. 10 *mat.*
S. R a. 9. C *matt.* *matt.*
6) W. D a. 10 *matt.*

Ausser diesen Zügen bieten sich nur noch als anscheinend rettende folgende dar: 1) T a. 14. Diesen nimmt W. aber mit seinem T, wo alsdann dasselbe Spiel entsteht, was oben beim Zug C a. 14 gezeigt ist. 2) T a. 11 *sch.* Diesen T nimmt W. mit R, und bedroht nun gleich durch T a. 1 *matt* zu setzen. Dieses *Matt* kann nur durch stetes *Schach*bieten aufgehalten werden, also durch T a. 14 od. C a. 21 *sch.*, od. T a. 6. Im ersten Fall nimmt W. T, und geht nach dem, für S. einzigen Rettungs-Zug, C a. 21 *sch.* mit R a. 3, wo alsdann T von 14 alle *deckende* Stücke successiv nimmt, und T a. 10 *matt* macht. Im zweiten Fall geht R gleich auf 8 *sch.*, und das *Matt* zeigt sich von selbst. Im dritten Fall zieht W. T a. 1; nimmt S. diesen mit R, so entsteht das Spiel der 4ten Verändrung 1ster Spielart. Nimmt S. den T mit T. — W. R a. 20 *sch.* — S. C a. 14. — W. T a. 14 *sch.* — S. C a. 12. — W. T a. 12 *sch.* — S. R a. 2. — W. T a. 4 *sch.* — S. R a. 9. — W. T a. 1 *matt.*

3) T a. 59. } In diesen drei Fällen nimmt W. den T von 3, und be-
4) C a. 12. } droht S. mit dem *Matt* der 3ten Veränderung 1ster Spiel-
5) C a. 33. } art. Diesem kann S. nur begegnen bei T a. 58, mit die-
sem auf der Reihe zu lassen, wo alsdann W. T a. 1 zieht. — S. R a. 1. — W. P a. 3 D. — S. T a. 2. — W. R a. 20 *sch.* — S. C a. 10. — W. L a. 10 *sch.* — S. R a. 9. — W. L a. 19 *matt.* Bei C a. 12 od. 33 kann nur *Schach*bieten mit C a. 29, od. T a. 59 *sch.* das *Matt* aufhalten. Diesem weicht aber W. mit 20 aus, wo alsdann S., um das *Schach* fortsetzen zu können, seine Stücke nach und nach preis geben muſs, weil sonst W. mit T a. 1 immer *matt* macht. W. hat nur beim Ausweichen des *Schachs* oder Schlagen, dahin zu sehen, daſs S. nicht etwa mit P a. 61 D *sch.* bietet. Hat nun W. ein paar Officiere geschlagen, oder eine Stellung eingenommen, wo ihm kein *Schach* geboten werden kann, so bleibt an S. nichts übrig, als eine Position zu suchen, die etwa 1 *deckt*, oder den L *maskirt*. Wie aber da *matt* zu setzen sei, zeigt alsdann die Stellung ganz deutlich.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 59.
W. T auf 2 oder R auf 20.
2) S. C v. 27 a. 37 *sch.* C von 27 auf 37 *sch.*
W. R auf 12. „ R auf 29, zieht er L auf 27, dann nimmt W. diesen mit C von 31 *sch.*
3) S. T v. 59 „ was er will; kann P von 53 nicht von D abhalten, und muſs daher verlieren.
a. 11 *matt.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C a. 12 *sch.*
S. C a. 12 nimmt C oder „ „ R a. 5, 13.
2) W. R a. 8. „ „ „ „ „ „ C a. 29 nimmt C.
S. C a. 22 od. L a. 23 nimmt P, „ L a. 23 nimmt P.
3) W. P a. 15 *sch.* „ „ ist *pat.* „ C a. 23 nimmt L.
S. R a. 14. „ „ „ „ „ „ R a. 21 od. P a. 43.
4) W. P a. 22 nimmt C. „ „ „ „ C a. 38 *sch.* C a. 38.
S. L a. 16 od. R a. 21. „ „ „ R a. 30. „ „ P a. 51.
5) W. R a. 16. „ P a. 7 D ent- „ „ P a. 23. „ „ C a. 53 u. dann P
S. was er will. „ schieden. „ „ R a. 38 od. „ P a. 43. a. 15, 7
6) W. P a. 7 D „ „ „ „ „ „ P a. 15 u. 7 „ C a. 53 entsch.
entschieden. D entsch. u. dann P a. 15 u. 7 entsch.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C auf 23. — W. C auf 12 *schach.*
2) S. R auf 13. — W. C auf 27.
3) S. L auf 30. — W. R auf 24.
4) S. P auf 43. — W. R auf 42.
5) S. P auf 51. — W. C auf 59.
6) S. L auf 21. — W. C auf 42.
7) S. C auf 30. — W. C auf 59.
8) S. R auf 14. — W. C auf 42.
9) S. C auf 53. — W. R auf 32.
10) S. L auf 44. — W. R auf 24.

11) S. L auf 35. — W. P auf 23 *schach.*
12) S. R auf 7. — W. was er will.
13) S. bringt nun seinen P zur D.

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P a. 14, da er kein *schach* bietet, so kann S. mehrere Züge thun, wovon aber keiner ihn retten kann.

S. T a. 6 od. T v. 7 a. 23 *sch.* (T a. 1—4 od. 15. — W. P a. 6 D *sch.* — S. T a. 6 od. 7. — W. T a. 6 od. D a. 22 u. 15 *matt*). — 2) W. P a. 23. — S. T a. 56 *sch.* (T a. 23 *sch.* — W. R a. 23. — S. was er will. — W. P a. 6 *matt*). — 3) W. R a. 31. — S. T a. 55 *sch.* (T a. 32 *sch.* — W. R a. 32. — S. was er will. — W. P a. 6 D *matt*). — 4) W. R a. 22. — S. T a. 23 *sch.* — 5) W. R a. 23. — S. was er will. — 6) W. P a. 6 D *matt.*

od. T v. 55 a. 23 *sch.* (T a. 49—56. — W. P a. 15 *sch.* — S. T a. 15. — W. P a. 6 D *sch.* — S. T a. 7. — W. D a. 22 *sch.* — S. T a. 15. — W. D a. 15 *matt*). — 2) W. P a. 23. — S. P a. 51 od. 34 (T a. 23 od. 15, Spiel des 5ten Zugs erster Variante, oder 3ten Zugs der 1sten Veränderung dieser Variante) — 3) W. P a. 15 *sch.* — S. T a. 15. — 4) W. P a. 6 D *sch.*, Stell. des 3ten Zugs der 1sten Veränd. dieser Var.

2) W. T a. 54.

od. T a. 31 (T a. 47, 63 od. P wo er will. — W. P a. 6 D. — S. T a. 23 *sch.* — W. P a. 23 u. 15 *matt.* — 2) W. T a. 30. — S. T a. 32 *sch.* (jeder andere Zug giebt das Spiel der 1sten Veränderung 1ster Variante, oder des zweiten Zugs der 1sten Variante, oder des 2ten Zugs der 2ten Variante, oder des 3ten Zugs der 2ten Variante, oder der 1sten Veränderung 2ter Variante). — 3) W. T a. 32. — S. P a. 51 od. 34 (T a. 15. — W. P a. 6 D, Spiel der 1sten Veränderung 1ster Variante). — 4) W. T a. 31. — S. P a. 59 D. — 5) W. P a. 15 *sch.* — S. T a. 15. — 6) W. P a. 6 D *sch.* — S. T a. 7. — 7) W. D a. 7 *matt.*

od. T a. 39. — W. P a. 6 D. — S. T a. 38 (bei jedem andern Zug W. D a. 22 u. 15 oder T a. 6 *matt*). — 3) W. P a. 15 *matt.*

S. T a. 14 od. P a. 51 (T a. 1—7, Spiel der 1sten Veränderung 1ster Variante, oder des 3ten Zugs der 2ten Variante). — 3) W. T a. 51. — S. T a. 31 (T a. 39—63. — W. T a. 53, was dasselbe Spiel giebt als im 5ten Zug dieser Variante). — 4) W. T a. 27. — S. T a. 39—63 (T a. 32 *sch.* — W. T a. 32. — S. T a. 7. — W. T a. 31, Spiel des 4ten Zugs der 3ten Variante). — 5) W. T a. 29. — S. T a. 7 (durch T a. 23 kann S. den folgenden Zug von W. um ein Tempo aufhalten). — 6) W. T a. 5. —

3) W. T a. 14.

S. T a. 23 *sch.* — 7) W. P a. 23. — S. T a. 5. — 8) W. P a. 5 D *matt.*

od. T a. 31 (bei jedem andern Zug, wenn W. nicht eins der gezeigten *Matts* durch P a. 15 oder 6 bewirken kann, zieht er T a. 53, was ein gleiches Spiel als das des 5ten Zugs der vorigen Variante giebt. Zöge S. T a. 31, dann folgte W. mit T a. 29, was dasselbe Spiel des 5ten Zugs der 5ten Variante ist). — 3) W. T a. 30. — S. T a. 31 (bei jedem andern Zug W. T a. 29, Spiel des 5ten Zugs der 5ten Variante). — 4) W. T a. 14. — S. T a. 32 *sch.* (P a. 7. — W. T a. 10, Spiel des 4ten Zugs). — 5) W. R a. 32, und wird nun die P von S. attakirt, welche nicht zu re ten sind, wodurch ein entschiedenes *Matt* entsteht.

S. R a. 7 od. T a. 23 *sch.* (T a. 54. — W. T a. 54, und nimmt hernach den P von 43 und 26, wodurch ein entschiedenes *Matt* entsteht). — 4) W. R a. 23. — S. R a. 7. —

4) W. T a. 10. 5) W. P a. 24. — S. was er will. — W. P a. 16. — S. was er will. — 7) W. T a. 6 *matt.*

S. R a. 6 od. T a. 54 (anders *matt* mit T a. 2).

5) W. T a. 26.
S. P a. 51.

6) W. T a. 27.
S. T a. 52—58 od. R a. 6 (anders P verloren od. *matt*). — 7) W. P a. 15 *sch.* — S. R a. 7. — 8) W. T a. 3 *sch.* — S. R a. 14. — 9) W. P a. 7 D entschiedenes *Matt.*

7) W. P a. 15 oder R a. 16, wo sich alsdann das weitere Spiel, um einen P zur D zu bringen, von selbst zeigt. Diesen muſs S. gegen seinen T abtauschen, worauf W. P von 51 schlägt, und nun ein entschiedenes *Matt* bewirkt.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 51, anders setzt W. *matt* wie oben gezeigt.
W. T auf 62.
2) S. T auf 54.
W. T auf 61 oder T auf 54.
3) S. P auf 34. „ P auf 59 D *matt.*
W. P auf 14.
4) S. P auf 42.
W. P auf 6 D oder P auf 7 D *schach.*
5) S. T v. 54 a. 6. „ R auf 7.
W. T auf 63. „ „ T auf 5 *schach.*
6) S. P auf 50. „ „ T auf 6.
W. P auf 15 *sch.* „ T auf 61.
7) S. T auf 15. „ „ P auf 50.
W. T auf 15. „ „ was er will.
8) S. P auf 59 D *sch.* P auf 59 D *schach.*
W. R auf 23. „ „ T auf 59.
9) S. D auf 63 *sch.* „ P auf 59 D *matt.*
W. R auf 24.
10) S. D auf 15 *matt.*

Welche andere Züge W. auch thut, so wird er dadurch immer das *Matt* noch früher herbeiziehen.

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P a. 11 *sch.*
   S. R a. 3 oder „ „ „ „ „ „ R a. 5.
2) W. C a. 18 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ R a. 21.
   S. R a. 10. „ „ „ „ „ „ „ „ R a. 6 um nicht *mt.*
3) W. R a. 21. „ „ „ „ „ „ „ „ P a. 3 D *s.* zu sein.
   S. P a. 58 D od. „ „ „ R a. 11. „ R a. 15.
4) W. P a. 3 D *sch.* „ „ „ C a. 28 *sch.* „ D a. 43 *sch.* u.
   S. R a. 9 od. R a. 18. „ „ R wo er will. 50 entschieden.
5) W. D a. 1 *sch.* D a. 2 *s.* ent- „ C a. 43.
   S. R a. 18. „ „ schieden. „ R a. 27 oder P a. 58.
6) W. D a. 2 *sch.* u. „ „ „ C a. 38 *sch.* „ C a. 58 entschie-
   58 nimmt D entschieden. u. 50 entschieden. den.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 39. — W. P auf 11 *sch.*, bei jedem andern Zug geht P
2) S. R auf 5. — W. C auf 18. a. 58 D, was gleich entscheidet.
3) S. P auf 58 D entschieden.

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L a. 57.
   S. R a. 57 oder P a. 18, 26. — W. P a. 18 nimmt P. — S. R a.
2) W. R a. 51. 57. — 3) W. P a. 10. — S. R a. 50 (R a. 58. —
   S. P a. 18, 26. W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 57. — W. D a. 29 *sch.*
3) W. P a. 19. — S. R a. 58. — W. D a. 37 *sch.* — S. R a. 57.
   S. P a. 34. — W. D a. 36 *sch.* — S. R a. 58. — W. D a. 44
4) W. P a. 11. *sch.* — S. R a. 57. — W. D a. 43 *sch.* — S. R a.
   S. P a. 42 *sch.* 58. — W. D a. 58 *matt*). — 4) W. P a. 2 D *sch.*
5) W. R a. 42. — S. R a. 41. — 5) W. R a. 51. — S. P a. 57 C
   S. R a. 58. *sch.* (R a. 33, anders *matt* mit D a. 42. — W. D a.
6) W. P a. 3 D. 42 *sch.* — S. R a. 25. — W. D a. 49 *sch.* entschie-
   denes *Matt*). — 6) W. R a. 43. — S. R a. 33 (C
   wo er will. — W. D a. 42 *matt*). — 8) W. D a. 34 *matt.*
   S. P a. 57 oder P a. 57 D (R a. 57. — W. D a. 59 *matt*). — 7) W.
   C *sch.* D a. 51 *matt.*
7) W. R a. 43.
   S. R a. 59 oder C a. 51 (C a. 42. — W. R a. 42. — S. R a. 57. —
8) W. D a. 12. W. D a. 59 *matt*). — 8) W. D a. 30. — S. R a. 49
   (R a. 57, anders *matt* mit D a. 51. — W. R
   a. 51. — S. R a. 49. — W. D a. 25 *matt*).
   — 9) W. D a. 51 *sch.* — S. R a. 57 od. 41.
   — 10) W. D a. 50 oder 42 *matt.*
   oder R a. 49. — 8) W. D a. 35 *schach.* — S. R a. 58
   (R a. 41 [C a. 42. — W. D a. 42 *sch.* — S. R a.
   57. — W. D a. 50 *matt*]. — W. D a. 34 *sch.* —
   S. R a. 49. — W. D a. 50 *matt*). — 9) W. D a. 34
   sch. — S. C a. 42 (R a. 59, anders *matt* mit
   D a. 50. — W. D a. 50 *sch.* — S. R a. 60. — W.

D a. 52 *matt*). — 10) W. D a. 42 *sch.* — S. R a. 59 (R a. 57. — W. D a. 50 *matt*). — 11) W. D a. 50 *sch.* — S. R a. 60. — 12) W. D a. 52 *matt.*

S. R a. 58 oder C a. 42 (C a. 51. — W. D a. 52 *sch.* — S. R a. 59. — W. D a. 51 *sch.* — S. R a. 57. — W. D a. 50

9) W. D a. 44 *sch.* *matt*). — 9) W. R a. 42. — S. R a. 58. — 10) W. D a. 60 *matt.*

S. R a. 49 oder C a. 51 (R a. 59. — W. D a. 62 *matt*). — 10) W. D

10) W. D a. 53 *sch.* a. 51 *sch.* — S. R a. 57. — 11) W. D a. 50 *matt.*

S. C a. 51 oder R a. 58 (R a. 41. — W. D a. 17 *matt*). — 11) W. D

11) W. D a. 51 *sch.* a. 50 *matt.*

S. R a. 57 oder 41.

12) W. D a. 50 oder 42.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 57 D, der einzige Zug, den S. thun kann, ohne zu verlieren.
W. L auf 57.
2) S. R auf 57.
W. R auf 43 oder „ „ „ „ „ „ R auf 51.
3) S. R auf 49. „ „ „ „ „ „ „ R auf 49.
W. R auf 36 oder „ „ „ R auf 34. „ R auf 43.
4) S. R auf 42. „ „ „ „ R auf 50. „ R auf 41.
W. R auf 28. „ „ „ „ R auf 26. „ R auf 35.
5) S. R auf 34. „ „ „ „ R auf 42. „ R auf 33.
W. R auf 20. „ „ „ „ R auf 18. „ R auf 28.
6) S. R auf 26. „ „ „ „ R auf 34. „ R auf 26.
W. R auf 11. „ „ „ „ was er will. „ R auf 20.
7) S. R auf 27. „ P auf 19 od. R auf 27. „ R auf 17.
W. R auf 10 *remis* „ *remis.* „ „ „ R auf 11.
8) S. „ „ „ „ „ „ „ „ „ „ R auf 26 u. *remis.*

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 6 *sch.*
S. R auf 10 oder R auf 9.
2) W. T auf 2 *sch.* „ C auf 19 *schach.*
S. R auf 2. „ R wo er will.
3) W. C a. 19 *sch.* „ C auf 29.
S. R wo er will. „ wo er will.
4) W. C auf 29. „ C auf 14, und bringt P von 32 zur D.
S. was er will.
5) W. C auf 14.
S. wo er will.
6) W. C auf 24.
S. R auf 22.
7) W. C auf 30 attakirt nun die P auf 11 und 18, und bringt also immer einen P zur D, wo das Spiel entscheidet.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 22. — W. C auf 28.
2) S. D auf 29. — W. was er will.
3) S. R auf 10, und bringt diesen heran, wo alsdann sein Uebergewicht so entschieden ist, dafs der *Matt* leicht gefunden werden kann.

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 59 und 60).

1) W. C von 43 auf 26 *schach.*
   S. L auf 26 oder R auf 2 oder R auf 17.
2) W. C auf 3 *sch.* „ P auf 9 *matt.* „ C auf 11 *schach.*
   S. R auf 2 oder R auf 17. „ „ R auf 9.
3) W. P auf 9 *sch.* „ P a. 2 C *matt.* „ C auf 3 *schach.*
   S. R auf 11. „ „ „ „ „ R auf 2.
4) W. P auf 2 D *sch.* „ „ „ „ C auf 17 *matt.*
   S. R auf 4 oder „ „ „ „ R auf 12.
5) W. D auf 20 *sch.* „ „ „ „ D auf 20 *schach.*
   S. L auf 12 oder R auf 3. „ „ R auf 5 oder R a. 3.
6) W. D auf 13 *sch.* P auf 1 T *matt.* D auf 13 *matt.* P a. 1 T *mt.*
   S. R auf 11 oder R auf 3.
7) W. P auf 1 C *sch.* P auf 1 T *sch.*
   S. R auf 3 od. 2. R auf 11.
8) W. D a. 6 od. 20 *sch.* D auf 20 *matt.*
   S. L auf 5 od. R auf 3.
9) W. D auf 5 od. 11 *matt.*

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(vergleiche mit diesem u. dem folgenden Spiel, das §. 5. Pag. 98 Gesagte).

1) W. P auf 25.
   S. P auf 39, denn noch kann ihm der P auf 25 nicht gefährlich werden, und das Spiel hängt von der ersten D ab.
2) W. R auf 44.
   S. P auf 47.
3) W. R auf 53, jetzt kann er den P von 47 immer aufhalten, und S. darf P von 35 nicht nehmen, weil sonst P von 25 durchkommt.
   S. R auf 19, um die P von W. aufzuhalten.
4) W. R auf 46, um Meister zu sein, den P schlagen zu können.
   S. R auf 10, um auf 17 zu kommen, den P von 25 zu nehmen, und den von 35 auch, was nicht zu hindern wäre.
5) W. P auf 27, einziger Zug, der die Absicht von S. vereitelt.
   S. R auf 17, um P auf 25 anzugreifen, er könnte auch auf 19 gehen, um P von 27 zu nehmen, denn die Lage beider P ist dieselbe zur D.
6) W. P auf 19, jetzt darf S. den P auf 25 nicht nehmen, weil sonst der andre D holt. Stände S. mit R a. 19, so wäre P von 25 auf 17 gegangen, was gleiches Spiel giebt.
   S. R auf 9, um P von 19 aufzuhalten.
7) W. R auf 47, um hernach ungehindert heran zu ziehen bei seine P.
   S. R auf 17, um P auf 25 zu halten, und dem von 19 das Vorziehen zu hindern.
8) W. R auf 38, um diesen heran zu ziehen, und dadurch P von 19 durchzuführen.

S. R auf 9, nur durch Hin- und Herziehen auf 9 und 10, kann er die P aufhalten.

9) W. R auf 29 und 20.
S. R steht nun auf 9, wollte er auf 2 gehen, so würden die P wieder vorrücken, und einer von ihnen noch früher zur D kommen.

10) W. P auf 11.
S. R auf 10, um auf 3 zu kommen.

11) W. R auf 12, um 3 zu *decken*, und zieht nun P von 11 auf 3 im folgenden Zug.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 39. — W. R auf 44.
2) S. P auf 47. — W. R auf 53, anders kann er den P nicht von der D abhalten.
3) S. R auf 35. — W. R auf 46.
4) S. R auf 34. — W. R auf 47.
5) S. R auf 33 *remis*.

XVII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Dies Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.)

1) W. R auf 55.
S. R auf 35, auf 33 giebt dasselbe Spiel mit dem andern P.
2) W. P auf 33.
S. R auf 27, er darf nicht P auf 43 nehmen, da sonst P von 33 durchzieht.
3) W. R auf 46.
S. R auf 35.
4) W. R auf 37.
S. R auf 27.
5) W. R auf 44.
S. R auf 19 oder R auf 18.
6) W. R auf 36. „ R auf 35.
S. R auf 18. „ R auf 25.
7) W. R auf 28. „ R auf 27 wie im 8ten Zug.
S. R auf 25.
8) W. R auf 27.
S. R auf 33.
9) W. P auf 35, der nun D wird, nach dem was bei den entschiedenen *Matts* gezeigt ist.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. R auf 33 oder 35.
W. P auf 35 oder 33.
2) S. R auf 25 oder 27.
W. R auf 55.
3) S. R auf 18, nehmen kann er keinen P, weil sonst der andere P
W. P auf 33 oder 35. durchzieht. Zöge er aber auf 35, so würde
4) S. R auf 25 oder 27. W. mit R a. 46, 45 a. 37 kommen, wenn S.
W. P auf 27 oder 25. R a. 35 stände, der alsdann nach 27 müssend, W. R a. 44 erlauben muss, was das
5) S. R auf 17 oder 19. Spiel des 5ten Zugs v. obiger Partie giebt.

W. R auf 46, und folgt nun dasselbe Spiel wie oben gezeigt ist beim Spiel von W. am Zuge. — S. wird also in allen Fällen verlieren müssen.

XVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 15.
S. T a. 64 *sch.* od. R a. 5 (T a. 19—43. — W. C a. 16 *sch.* — S. R a. 5. — W. T a. 13 *matt*). — 2) W. T a. 13 *sch.* — S. R a. 6. — 3) W. C a. 21 *sch.* — S. R
2) W. R a. 23. a. 7. — 4) W. P a. 14 *sch.* — S. R a. 8 (R a. 16. — W. P a. 6 D *matt*). — 5) W. L a. 36 *sch.* — S. R a. 16. — 6) W. P a. 6 D *matt.*
oder T a. 11 (bei jedem andern Zug macht W. dasselbe Spiel wie in der 1sten Verändrung der vorigen Variante). — 2) W. L a. 11. — S. R a. 5 (T a. 64 giebt das Spiel des 2ten Zugs. Jeder andere Zug giebt das Spiel der 1sten Verändrung der vorigen Variante). — 3) W. T a. 13 *sch.* — S. R a. 6, Spiel des 3ten Zugs der 1sten Variante.
S. T a. 24 *sch.* bei jedem andern Zug entsteht eins der Spiele, wie
3) W. R a. 24. in den vorigen Varianten gezeigt.
S. T a. 11 oder R a. 5 (bei jedem andern Zug entsteht das Spiel der 1sten Verändrung 1ster Variante). — 4) W. T a. 13
4) W. L a. 11. *sch.* — S. R a. 6. — 5) W. C a. 16 *sch.* — S. R a. 7. — 6) W. P a. 14 *sch.* — S. R a. 8. — 7) W. L a. 36 *matt.*
S. R a. 5, jeder andere Zug führt das Spiel der 1sten Verändrung
5) W. T a. 13 *sch.* 1ster Variante herbei.
S. R a. 6.
6) W. C a. 16 *sch.*
S. R a. 7.
7) W. P a. 14 *sch.*
S. R a. 8.
8) W. L a. 36 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 64 *schach.*
W. C auf 48.
2) S. C auf 46 droht mit *matt* durch T auf 48.
W. T auf 15 od. P auf 31 od. T auf 7 *schach* sind die einzigen Züge, welche er thun kann, um dem *Matt* zu entgehen.
3) S. T auf 48 *sch.*, wenn W. die ersten beiden Züge thut, u. dann (T auf 40 *sch.* wenn S. R auf 39 spielt) T auf 24 *sch.* und P auf 59 D *sch.*, wo nun das Uebergewicht der D entscheiden mufs. Beim 3ten Zug von W. verliert er den T, und S. kann immer T auf 48 und P auf 59 bringen, wodurch er in Stand gesetzt wird, die P von W. zu schlagen, was ihm dazu das Spiel entscheidet. — Es würde daher überflüssig sein, alle die verschiedenen Variationen des Spiels ausführen zu wollen, indem sie alle darauf hinaus laufen, dafs W., um das ihm stets drohende *Matt* aufzuhalten, nach und nach alle Stücke opfern mufs.

XIX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 59.
S. T a. 59 oder R a. 41 (T a. 60—64, a. 6—54 wäre *matt* mit T a. 57. — W. P a. 9. — S. R a. 25. — W. P a. 1 *sch.* — S. R a. 18. — W. D a. 2 *sch.* — S. R a. 17, 19. — W. D a. 42 gewinnt nun die P, und bekommt dadurch ein entschiedenes *Matt*). — 2) W. R a. 43. — S. T a. 59 (P a. 50. — W. P a. 9. — S. R a. 33. — W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 26. — W. D a. 2 *sch.* u. 50 gewinnt). — 3) W. P a. 9. — S. R a. 33 (R a. 49. — W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 58. — W. D a. 41. — S. was er will. — W. D a. 50 *matt*). — 4) W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 26. — 5) W. D a. 2 *sch.* — S. R wo er will. — 6) W. D a. 42. — S. R wo er will. — 7) W. D a. 50 gewinnt T oder P, und also das Spiel.
2) W. P a. 9.
oder R a. 25 (P a. 50. — W. P a. 9. — S. R a. 25. — W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 18. — W. D a. 2 *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 50 gewinnt P, und bekommt ein entschiedenes *Matt*). — 2) W. P a. 9. — S. T a. 59. — 3) W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 18. — 4) W. D a. 2 *sch.* — S. R wo er will. — 5) W. D a. 42, Stellung des 6ten Zugs der vorigen Variante.
S. R a. 41 oder R a. 25. — 3) W. P a. 1 D *sch.* — S. R a. 18. — 4) W. D a. 2 *sch.* — Spiel des 4ten Zugs der 2ten Variante.
3) W. P a. 1 D *sch.*
S. R a. 50.
4) W. D a. 33.
S. T a. 60 oder T a. 61 (T a. 62 — 64 bleibt dasselbe Spiel. Bei T a. 57, 58 sind die P oder T gleich verloren). —
5) W. D a. 42 *sch.* 5) W. D a. 42 *sch.* — S. R a. 59. — 6) W. R a. 44. — S. T a. 60 *sch.* — 7) W. R a. 43, und nun weiter wie im 6ten Zug.
S. R a. 59 um P zu *decken.*
6) W. R a. 43.
S. T a. 52, anders *matt.*
7) W. D a. 10.
S. T a. 56 oder T a. 44 *sch.* (T a. 53 — 55 oder 60 — 4 oder R a. 60. — W. D a. 64 und 61 oder 62 *matt*, oder D a. 50 und 51 entschieden *matt*, oder D a. 64 und 55
8) W. D a. 17. entschiedenes *Matt*). — 8) W. R a. 44. — S. R a. 60. — 9) W. D a. 64 *matt.*
S. R a. 58, anders *matt* durch D a. 62 oder 57.
9) W. D a. 26 *schach.*
S. R a. 59 (R a. 57. — W. D a. 50 *matt.*
10) W. D a. 62 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 62 nimmt T.
   W. P auf 37 oder P auf 9.
2) S. P a. 59 D *sch.* T auf 6.
   W. R wo er will. P auf 37.
3) S. T auf 14. „ P auf 59 D gewinnt.
   W. P auf 29.
4) S. T auf 9 gewinnt.

XX. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L a. 59.
   S. L a. 59 oder L a. 24—52 (R a. 9. — W. L a. 45 *sch.* — S. R a. 1. — W. P a. 18. — S. P a. 59 D *sch.* — W. L a. 59. — S. P a. 28. — W. L a. 45. — S. P a. 36. — W. L a. 36. — S. P a.
2) W. P a. 18. 45. — W. P a. 10 *matt*). — 2) W. L nimmt L. — S. P a. 28 (jeder andere Zug würde immer das Spiel der 1sten Verändrung herbeiführen). — 3) W. P a. 20 nimmt P. — S. R a. 9 (durch Vorziehen seiner P kann er dieses Spiel nur um 2 Züge aufhalten). — 4) W. L a. 45 *sch.* — S. R a. 1. — 5) W. P a. 18. — S. P a. 59 D *sch.* — 6) W. L a. 59. — S. P a. 45. — 7) W. P a. 10 *sch.* — S. R a. 9. — 8) W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 17. — 9) W. D a. 18 *matt.*

   oder L a. 9. — 2) W. P a. 18. — S. L a. 18. — 3) W. R a. 18. — S. R a. 2 (bei jedem andern Zug verlöre er seine P). — 4) W. L a. 38. — S. R a. 3 (bei jedem andern Zug verliert er seine P, oder der von 29 geht zur D). — 5) W. R a. 27, und wird nun mit R die P von 37 und 51 schlagen; S. steht alsdann auf 37. — W. L a. 56. — S. mag nun den L verfolgen, oder bei den P von 29 bleiben, so wird ihn W. immer durch Heranziehen des R weg manövriren, und P von 12 attaquiren, worauf der von 29 zur D geht. Die Anleitung zu diesem Spiel findet man in dem Capitel von der *Opposition*, wo die Grundsätze entwickelt sind, nach denen hier gespielt werden muſs.

   oder L a. 18 *sch.* (L a. 27—63. — W. P a. 18 giebt das Spiel der vorigen Variante, oder der P wird D, wo alsdann das *Matt* um so leichter fällt, da W. noch seinen L hat). — 2) W. R a. 18. — S. R a. 2 (Vorziehen der P führt immer dasselbe Spiel herbei, oder P von 29 wird D). — 3) W. R a. 17. — S. R a. 3. — 4) W. P a. 18. — S. R a. 2. — 5) W. P a. 10. — S. R a. 11 (Vorziehen der P hält dies Spiel um ein paar Züge auf). — 6) W. R a. 9. — S. was er will.

— 7) W. P a. 2 D schlägt nun die P weg, und setzt dann *matt*.

S. L a. 45 (bei jedem andern Zug W. P a. 10 *sch.* — S. R a. 9. — W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 17. — W. D a. 18 *matt*).
3) W. P a. 10 *sch.* — S. R a. 9.
4) W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 17.
5) W. D a. 10 *sch.* — S. R a. 25.
6) W. D a. 28 *sch.*
S. R a. 33, 34 oder R a. 17 (L a. 27. — W. D a. 27 *sch.* — S. R a. 33. — W. D a. 51 *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 37 entschiedenes *Matt*). — 7) W. D a. 37 *sch.* S. R a. 42, 43.
8) W. D a. 45 *sch.* — 8) W. D a. 51. — S. R wo er will.
S. L a. 18 *sch.* — 9) W. R a. 12. — S. P a. 45. — 10) W. P a. 21, der T wird, und das Spiel entscheidet.
9) W. R a. 12. S. was er will.
10) W. tauscht nun D gegen P von 51 ab, und bringt den von 21 zur D, was entscheidet.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. R a. 9. Zöge er L a. 27, so würde W. mit P a. 18 gewinnen. W. L a. 59 oder R a. 12 (bei jedem andern Zug verliert er sichtbar).
2) S. L a. 18 *sch.* — 2) S. L a. 27. — W. P a. 21 oder L a. 59 (L a. 27. — S. P a. 59 D gewinnt). — S. P a. 45 gewinnt sichtbar. W. R a. 12.
3) S. P a. 45. W. P a. 21 oder L a. 45. — 4) S. L a. 45. — W. P a. 21. — 5) S. P a. 59 D gewinnt
4) S. P a. 53 oder L a. 27. — W. P a. 13. — 5) S. L a. 13. — W. L a. 45 *sch.* — 6) S. R a. 10. — W. R a. 13 *remis.* W. P a. 13.
5) S. P a. 61 D.
W. P a. 5 D.
6) S. D a. 59, und mufs nun gewinnen.

XXI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Ein feines Spiel, wo W. durch stetes *matt* Drohen, und richtiges Ausweichen des R vor den möglichen Angriffen der C seinen P durchführt).

1) W. L a. 36.
S. C a. 50, anders *matt* mit L a. 43.
2) W. R a. 51.
S. C v. 50 oder 43 a. 60, oder C v. 50, oder 43 a. 33 (bei jedem andern Zug *matt* mit L a. 43 oder 50). — 3) W. L a. 15. — S. C a. 50 oder 43. — 3) W. L a. 22, Stellung des 6ten Zugs.
3) W. L a. 15. S. C a. 45 *sch.* od. C a. 50 od. 43. — 4) W. L a. 29, Stellung des 6ten Zugs.
4) W. R a. 52. S. C a. 60 oder C a. 35 od. 28 (um den C a. 50 od. 43 zu *decken*).
5) W. L a. 29. — 5) W. L a. 36. — S. C wo er will. — 6) W. L a. 50 oder 43 *matt*.
S. C a. 50 oder 43, anders *matt* mit L a. 50 oder 43.
6) W. R a. 51.

S. C v. 50 a. 60 oder C v. 50 a. 33. — 7) W. L a. 38. — S. C a. 50 (bei jedem andern Zug W. L a. 29. — S. C a. 43 oder 50, oder C a. 33. — W. P a. 38. — S. C a. 43 oder 50. — W. P a. 30, Stellung des 12ten Zugs). — 8) W. L a. 29, Stellung des 8ten Zugs.

7) W. L a. 38.

S. C a. 50 oder C a. 45 *sch.* (C v. 43 wo er will. — W. L a. 29 *sch.* — S. C a. 43 oder 50. — W. P a. 38, Stellung des 9ten Zugs). — 8) W. L a. 45. — S. C a. 26 (C a. 53 giebt dasselbe Spiel, indem alsdann C immer v. 53 a. 43 hin und her muſs, und P ohne Aufenthalt zur D geht). — 9) W. P a. 38. — S. C a. 41 *sch.* (C a. 43 giebt dasselbe Spiel, nur kann P um einen Zug früher a. 30 gehen). — 10) W. R a. 59. — S. C a. 26 (C a. 58, 35 oder 51. — W. L a. 36 *sch.* oder L a. 52. — S. C a. 43, 50 oder wo er will. — W. L a. 43 oder 50 *matt*). — 11) W. P a. 30. — S. C a. 43 (anders *matt*). — 12) W. R a. 51. — S. C a. 26 (C a. 53 [wo er will. — W. L a. 36 *sch.* — S. C *deckt schach.* — W. L nimmt C *matt*]. — W. P a. 22. — S. C a. 43. — W. L a. 38. — S. C wo er will. — W. L a. 29 *sch.* — S. C *deckt schach.* — W. L nimmt C *matt*). — 13) W. P a. 22. — S. C a. 41 *sch.* — 14) W. R a. 59. — S. C a. 26 (bei jedem andern Zug das Spiel der Veränd. des 10ten Zugs). — 15) W. P a. 14. — S. C a. 43. — 16) W. R a. 51. — S. C a. 26. — 17) W. P a. 6 D. — S. C a. 41 *sch.* (C a. 43. — W. D a. 34. — S. C wo er will. — W. D a. 50 od. 58 *matt*). — 18) W. R a. 59. — S. C wo er will. — 19) W. D a. 15 *sch.* — S. C *deckt schach.* — 20) W. D nimmt C *matt*.

8) W. L a. 29.

oder C a. 54. — 3) W. L a. 29. — S. C a. 37 (C a. 60. — W. P a. 38, Stellung des 9ten Zugs). — W. L a. 36. — S. C wo er will. — 10) W. L a. 43 *matt*.

S. C v. 50 od. 43 a. 60 oder C v. 50 oder 43 a. 33 (anders *matt*). — 9) W. P a. 38. — S. C a. 50 oder 43. — 10) W. P a. 30, Stell. des 12ten Zugs.

9) W. P a. 38.

S. C a. 45 *sch.* oder C a. 50 oder 43. — 10) W. P a. 30, Stellung des 12ten Zugs.

10) W. R a. 59.

S. C a. 60 oder C a. 35 oder 28, Spiel der Variante des 4ten Zugs.

11) W. P a. 30.

S. C a. 50 oder 43 (anders *matt*).

12) W. R a. 51.

S. C v. 50 oder 43 a. 60 oder 43 a. 33 (anders *matt*). — 13) W. P a. 22. — S. C a. 50 oder 43. — 14) W. P a. 14, Stell. des 16ten Zugs.

13) W. P a. 22.

S. C a. 45 *sch.* od. C a. 50 od. 43. — 14) W. P a. 14, Stellung des 16ten Zugs.

14) W. R a. 59.

S. C a. 60 oder C a. 35 oder 28, Spiel der Variante des 4ten Zugs.

15) W. P a. 14.
S. C a. 50 oder 43 (anders *matt*).
16) W. R a. 51.
S. C v. 50 od. 43 a. 60 oder C v. 50 od. 43 a. 33 (anders *matt*). —
17) W. P a. 6 D. 17) W. P a. 6 D. — S. C a. 50 od. 43.
18) W. D a. 34. — S. C wo er will. —
19) W. L a. 43 od. 50 *sch.* — S. C a. 43 od. 50. — 20) W. D a. 50 *matt*.
S. C a. 45 *sch.* oder C a. 50 oder 43. — 18) W. D a. 34, Stellung
18) W. R a. 59. von Zug 18 der vorigen Variante.
S. C a. 60, 28 oder 35 (um den C auf 50 oder 43 zu *decken*, weil
18) W. D a. 34. sonst W. gleich *matt* setzt).
S. C wo er will.
20) W. D a. 50 oder L a. 43 oder 50 *matt*.

Diese Spielendung, welche einer der ersten Meister (*Stamma*) in seinem Werk gegeben hat, und die als eins seiner feinsten Spiele überall gepriesen wird, zeigt deutlich, wie schwer es hält, dafs selbst die gröfsten Spieler alle Auswege bemerken, denn beim Durchgehen aller möglichen Züge findet man, dafs W. die Partie nicht gewinnen kann, wenn S. gut spielt.

Betrachtet man die Stellung, so ergiebt sich, dafs W. seinen L auf der Reihe 8—57 erhalten mufs, und sie dann nur zum Schlagen des P von 38 verlassen darf, wenn er sicher ist, sie gleich wieder damit besetzen zu können, um alsdann seinen P ungehindert zur D zu führen. Dabei mufs er beachten, seinen R, der 51 und 59 nicht verlassen darf, stets so zu spielen, dafs der Feind, um ihn anzugreifen, immer erst 2 Züge thun mufs, die W. benutzt, um den P jedesmal vorzuschieben. Hieraus ergiebt sich, dafs S. suchen mufs, den L, wenn er auf 38 steht, von der Reihe 8—57 abzuhalten, und den R von W. mit einem C in ein immerwährendes *Schach* zu bekommen. Beim obigen Spiel verliert er immer, aber es sind darin nicht alle mögliche Züge erschöpft, denn in der Stellung des 6ten Zugs kann S. ausser dem daselbst angegebenen Zug, auch noch C von 43 auf 60 ziehen. — W. mufs nun mit L den P von 38 nehmen; denn zöge er R auf 59, oder L wieder auf 15 oder 36, so ginge S. mit C nach 43 zurück, und das Spiel bliebe dasselbe wie in den frühern Zügen. Nun aber mufs S., statt die oben gezeigten Züge zu thun, mit C von 50 auf 44 gehen (selbst wenn er diesen C auf 35 setzt, und W. mit L auf 31 zu gehen zwingt, wird er das Spiel verlängern, zuletzt aber doch in eine der oben gezeigten Stellungen gezwungen werden). Was nun W. spielt, so kann er nicht hindern, in ein stetes *Schach* von einem der beiden C zu fallen, da er 51 und 59 nicht verlassen kann, ohne den P von 49 zur D zu lassen. Denn zieht er L auf 24—59 oder 20, so giebt S. mit C auf 34 oder 61 *schach*, und wird mit C auf 44 und 34 oder 61 immer *schach* geben können, und so das Spiel *remis* machen, oder D bekommen und gewinnen, sobald W. von 51 und 59 wegzöge. Will W. einen C nehmen, so zieht S. R auf 58, und macht gewifs *remis*.

Wollte aber S. in obigem 6ten Zuge C von 43 auf 33 ziehen. — W. L auf 38. — S. C auf 44. — W. L auf 52, um das immerwährende *Schach* des C von 44 auf 34 oder 61 zu hindern. — S. C von 44 auf 50. — W. L auf 45, und kommt auf 36 wieder auf die Reihe 8—57. Zöge S. statt C auf 50 nach 27 oder 29, dann ginge W. L auf 31, und wenn nun S. C von 27 auf 12 oder 37 zöge, um

22 zu *decken*, so spielte W. L auf 24, wo er alsdann die Reihe gewinnt, ohne daſs S. es hindern kann, und W. gewinnt die Partie. Indessen könnte S. C auf 35 statt 44 ziehen. (Bei jedem andern Zug gewinnt L auf 29 die Reihe, und das Spiel läuft zu Ende wie oben gezeigt). W. L auf 31. — S. C auf 41 *sch.* — W. R auf 59. — S. C von 33 auf 43. — W. L auf 22. — S. C von 41 auf 26. — W. was er will. — S. C auf 26, und kann nun W. ein immerwährendes *Schach* oder *Pat* nicht mehr hindern. Hier finden sich also zwei Fälle, in denen das Spiel unentschieden bleibt, die wahrscheinlich *Stamma* nicht gehörig geachtet, oder übersehen hat. Dem ungeachtet ist diese Spielendung ein sehr schönes Spiel, und sehr belehrend.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C auf 53 *sch.* — W. R auf 51.
2) S. C auf 63. — W. R auf 59, zieht er anders, so geht S.
3) S. C auf 46. — W. R auf 51. gleich R auf 50 und
4) S. C auf 36 *sch.* — W. R auf 59 od. 60. holt D.
5) S. R auf 58 oder P auf 46, und bringt diesen od. den v. 49 zur D.

XXII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 12.

Diese Partie, von einigen als gewonnen, für den welcher den Vorzug hat, angegeben, ist nach den Regeln Cap. 4. §. 5. vierter Fall Pag. 62. gezeigt, zu spielen, und muſs bei gutem Spiel unentschieden bleiben, denn da derjenige gewinnen muſs, welcher am längsten einen P auf seinem Standpunkt erhält, so wird keiner der Spieler alle seine P vorrücken. Wenn also W. spielt P auf 33, so muſs S. nicht auch einen P ziehen, sondern mit R auf 11 den feindlichen P entgegen gehen, gegen diese Position nehmen, und dann mit den seinigen operiren, denen R von W. sich ebenfalls opponiren muſs. Beide Spieler werden alsdann suchen einander den Vor- oder Nachzug, oder eine gute Stellung gegen die P abzugewinnen, und die Partie *remise* bleiben. Alle Combinationen durchzuspielen, wäre zu weitläufig. Wir geben daher die Stellung als Aufgabe zur Uebung.

XXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 1. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S am Zuge ist dessen Vortheil zu klar, als daſs Zweifel am Gewinn des Spiels sein könnte).

Diese in allen Werken als Spielendung aufgeführte Partie kann nur *remise* werden, und W. sie nie gewinnen (siehe das Spiel von S. in der Variante des 5ten Zugs), denn das beste Spiel für W. ist folgendes:

1) W. T a. 38 *sch.* — S. R a. 41.
2) W. C a. 35 *sch.* — S. R a. 33, 34.
3) W. C a. 20 *sch.* mit T.
S. R a. 41 oder R a. 43. — 4) W. C a. 37 *sch.* — S. C a. 37
4) W. C a. 26 *sch.* (R a. 51. — W. C a. 22. — S. T a. 63. — W. C
S. R a. 50. a. 39 [P a. 57 D. — W. P a. 7 D. — S. was er
5) W. T a. 54 *sch.* will. — W. D attakirt, und muſs dadurch gewinnen]. — W. T a. 38. — S. P a. 57 D. — W. P
a. 7 D. — S. D a. 22 *sch.* — W. R a. 26. —

S. D a. 30 *sch.* — W. R a. 34, und wird, da S. nicht mehr angreifen kann, seinerseits attakiren, und dadurch gewinnen). — 5) W. P a. 7 D. — S. P a. 57 D (T a. 61. — W. T a. 46 *sch.* — S. R a. 52. — W. D a. 28 *sch.* — S. R a. 50. — W. D a. 35 *sch.* — S. R a. 52. — W. T a. 44 *sch.* — S. R a. 53. — W. D a. 37 *sch.*, und ist das *Matt* nun leicht). — 6) W. T a. 37. — S. T a. 59 (T a. 62. — W. D a. 35 *sch.* — S. R a. 50, 52. — W. T a. 53 *sch.* — S. R a. 60, 41. — W. D a. 44, 27 *sch.* — S. R a. 59, 33. — W. D a. 45 *sch.* [od. 25 *matt*]. — S. R a. 58. — W. D a. 42 *sch.* und 50 oder 51 *matt*). — 7) W. T a. 35 *sch.* — S. R a. 50. — 8) W. D a. 15 *sch.* — S. R a. 41 (R a. 58. — W. T a. 59 *sch.* — S. R a. 59. — W. D a. 57 *sch.*, und muſs nun gewinnen). — 9) W. D a. 13 *sch.* — S. R a. 50 (R a. 49. — W. T a. 33 *sch.* — S. R a. 53. — W. T a. 57 *sch.* — S. R a. 57. — W. D a. 41 *sch.* — S. R a. 58. — W. D a. 42 *sch.* entschiedenes *Matt*). — 10) W. D a. 29 *sch.* — S. R a. 41. — 11) W. T a. 33 *sch.* — S. R a. 33. — 12) W. D a. 25 *matt.*

S. R a. 59 (R a. 57. — W. T a. 22. — S. T a. 63. — W. T
8) W. T a. 22. a. 62 *sch.* — S. T a. 62. — W. P a. 7 D. — S. P
S. P a. 57 D. a. 50. — W. D a. 15, der einzige Zug, um an S.
7) W. T a. 19 die D holen zu hindern. — S. T a. 63. — W. D
sch. a. 63, wollte er mit D a. Reihe 8—57, die er nicht
S. R a. 52, verlassen darf, hin und her ziehen, dann attakirt S.
50, 60. mit T a. 59—64 immer die D, was *remis* macht,
8) W. P a. 7 D. oder W. zwingt den T zu nehmen. — S. P a. 58 D. — W. D a. 36 *sch.* — S. D a. 50. — W. D a. 60 *sch.*, und muſs nun durch stetes *Schach*bieten *remis* halten, weil S. sonst P von 49 zur D bringt, und alsdann leicht gewinnen könnte.)

S. T a. 59 oder R a. 49. — 9) W. T a. 51 *sch.* — S. T a. 56.
9) W. D a. 15 — 10) W. C a. 43 *sch.* — S. R a. 41.
sch. 11) W. D a. 6 *matt.*

oder D a. 50 (D a. 29. — W. D a. 55 *sch.* — S. R a. 45. — W. D a. 48 *sch.* — S. R a. 58. — W. D a. 56 *sch.* — S. R a. 30, 37. — W. T a. 27, 35 entschieden). — 9) W. D a. 28 *sch.* — S. D a. 52. — 10) W. C a. 43 *sch.* — S. R wo er will. — 11) W. D a. 52 *sch.* — S. R a. 32. — 12) W. C a. 58 *sch.* entschieden.

S. R a. 49.
10) W. C a. 43 *sch.*

oder T a. 63. — 9) W. D a. 35 (stände S. R a. 52, 60, so zöge W. D a. 28 *sch.*, wo das *Matt* sich gleich zeigt). — S. T a. 47. — 10) W. D a. 36 *sch.* — S. R a. 49 (R a. 58. — W. T a. 59 *sch.* entschieden). — 11) W. C a. 43 *sch.* — S. R a. 41 (R a. 50. — W. C a. 60 *sch.* — S. R a. 49, 58. — W. D a. 33 oder T a. 59 *sch.* entschieden). —

12) W. D a. 33 *sch.* — S. R a. 59. — 13) W. C a. 60 *sch.* — S. R a. 58. — W. T a. 59 *sch.* entsch.

S. R a. 50 (R a. 41. — W. D a. 9 *sch.* — S. R a. 50. — W. C
11) W. C a. 60 a. 60 *sch.* — S. R a. 58. — W. T a. 59 *sch.* ent-
sch. schieden).
S. R a. 49 (R a. 58. — W. T a. 59 *sch.* — S. R a. 59. — W. D
a. 57 *sch.* entschieden).

12) W. D a. 9 *sch.* — S. R a. 58. — 13) W. T a. 59 *sch.* — S. R a. 59. — 14) W. D a. 57 *sch.* entschieden.

Wollte W. anders spielen, so wird man gleich in den ersten Zügen schon bemerken, dafs er zu kurz käme. Es bleibt also dies Spiel immer das beste. Eben so wenig mufs S. anders spielen, wie er anscheinend im 3ten und 5ten Zug mit R auf 43 und 59 besser zieht, indem er dadurch seinem P den Weg zur D offen hält. —

Es sind hier nur die Züge angegeben, welche die längste Vertheidigung zulassen, diejenigen, wo sich das *Matt* augenscheinlich zeigt, sind weggelassen, da jeder Spieler sie leicht auffinden wird.

§. 4.

Spielendungen, wo ein Springer matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. T auf 11 *sch.* — S. L auf 11 nimmt T.
2) W. C auf 9 *matt.*

II. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Vergleiche hiermit Nro. XIII.)

1) W. D auf 16 *sch.* — S. D auf 16 nimmt D.
2) W. C auf 14 *matt.* (ersticktes siehe 4) Pag. 11.)

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 6, der beste Zug, um das *Matt* auf 14 od. 16 zu *decken.*
W. D auf 34 attakirt T.
2) S. D auf 5 oder R auf 7.
W. D auf 36. „ D auf 35 *schach.*
3) S. P auf 24. „ D auf 14.
W. C auf 37 „ D auf 14 *schach* kann gewinnen.
wird nun wohl höchstens *remis* machen können.

III. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 23.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge ist gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. P auf 3 C *sch.* — S. R auf 1.
2) W. C von 33 auf 18 *matt.*

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 60).

1) W. D auf 2 *schach.* — S. T auf 2 nimmt D.
2) W. C auf 11 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. II. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. L auf 10 *schach.* — S. T auf 10 nimmt L.
2) W. T auf 3 *schach.* — S. T auf 2.
3) W. C auf 11 *matt.*

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 17 *schach.*
   S. C auf 17 oder R auf 2.
2) W. L auf 10 *sch.* D auf 10 *matt.*
   S. R auf 2 oder 3.
3) W. C auf 19 *matt.*

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 14 *schach.* — S. R auf 4.
2) W. D auf 12 *schach.* — S. C auf 12 nimmt D.
3) W. C auf 14 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 25.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. L auf 14 *sch.* oder „ „ C auf 20 *schach.*
   S. T auf 14 od. T auf 28. „ T auf 20 od. L auf 20.
2) W. T auf 36 *sch.* L auf 28 *mt.* L auf 14 *sch.* T auf 36 *schach.*
   S. L auf 36 od. C auf 36. „ T auf 21, 28. C auf 36.
3) W. C auf 20 „ C auf 25 „ L auf 21, 28 C auf 25 *matt.*
   matt. *matt.* *matt.*

Im 2ten Zug kann W. auch statt T auf 36 spielen:

2) W. C auf 20 *schach.* — S. L auf 20.
3) W. T auf 36 *schach.* — S. C auf 36.
4) W. C auf 25 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 11 *schach.* — W. R auf 10.
2) S. C auf 4 *schach.*
   W. R auf 1 oder R auf 9.
3) S. L auf 19 *sch.* L auf 20 *schach* durch T auf 12.

W. R auf 9. „ R auf 18 oder R auf 1.
4) S. L auf 20 *sch.* T auf 10 *sch.* L auf 19 *matt.*
W. R auf 18. „ R auf 25.
5) S. T auf 10 *sch.* L auf 11 *sch.*
W. R auf 25. „ C auf 18.
6) S. L a. 11 u. 18 *mt.* L auf 18 nimmt C *matt.*

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 27.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 12 *schach.* „ „ — S. R auf 1.
2) W. C auf 18 *sch.* (welchen er will). — S. D auf 18.
3) W. C auf 18 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C auf 53 *schach.* „ „ — W. R auf 64.
2) S. C auf 47 *sch.* (welchen er will). — W. D auf 47.
3) S. C auf 47 *matt.*

Da die Stellung beider Spiele durchaus dieselbe ist, so mufs der am Zuge ist, immer durch dasselbe Spiel gewinnen.

X. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 28.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 13).

1) W. T auf 1 *schach.* — S. R auf 1.
2) W. L auf 10 *schach.* — S. R auf 2.
3) W. C auf 17 *matt.*

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt *matt* mit D auf 56 und 64).

1) W. T auf 2 *schach.*
S. L auf 3 oder „ „ „ „ C auf 3.
2) W. D auf 12 *sch.* oder T auf 3 *sch.* C auf 10 *matt.*
S. C auf 12. „ „ C auf 3 oder R auf 3.
3) W. C auf 21 *matt.* „ C auf 10 *matt.* D auf 1 *matt.*

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 61 und 62).

1) W. D a. 4 *sch.* oder „ „ L a. 35 *sch.*
S. T a. 4 od. R a. 14. „ „ T a. 35, 21.
2) W. L a. 35 *sch.* id. „ „ D a. 4, L a. 21 *sch.*
S. R a. 8. „ T a. 35, 21. R a. 14, oder 8.
3) W. C a. 23 „ D a. 6, L a. 21 D a. 6. C a. 23 *matt.*
matt. *matt.*

Bei dieser Spielendung ist nur nicht abzusehen, welchen Zug S. gethan hat, ehe W. an das Spiel kam, ohne äusserst schlecht zu ziehen; denn stand die D nicht auf 54, so mufs sie nach der Lage des Spiels auf 49, 50, 51, 52, 53 gestanden haben. In diesem Fall aber mufte S. spielen:

1) S. T auf 61 *schach.*
   W. D auf 63 oder L auf 62.
2) S. T auf 63 *sch.* T auf 62 *schach.*
   W. R auf 63. „ D auf 63.
3) S. D auf 54 *sch.* T auf 63 *schach.*
   W. R auf 64. „ R auf 63.
4) S. T auf 59 *sch.* D auf 54 *schach.*
   W. L auf 62. „ R auf 64.
5) S. T auf 62 *matt.* T auf 59 *matt.*

Stand der T auf 45 nicht, so mufste er auf 46, 21, 29, 37, 53 stehen. In diesen Fällen aber spielte statt T auf 45:

1) S. T auf 59 (*matt*, wenn der T auf 53 stand).
   W. L auf 62.
2) S. T auf 62 *matt.*

Dafs er den R aus dem *Schach* des L soll gezogen haben, ist nicht möglich nach der Stellung des L, den er ja, statt R zu ziehen, geschlagen hätte. Bei jedem andern Zug aber ist immer das *Matt* von T auf 61 übersehen. Stellt man indessen den L von 13 auf 34, so erhält das Spiel einige Wahrscheinlichkeit dadurch, dafs man annehmen kann, S. sei mit R auf 7 dem *Schach* ausgewichen.

Es würde aber immer sehr schlecht gespielt seyn, da S. das *Schach* mit L oder T *decken* kann, und dadurch ausser Gefahr kommt.

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist. (Vergleiche hiermit Nro. II.)

1) W. C auf 24 *schach.*
   S. R auf 8 oder R auf 6.
2) W. D auf 7 *sch.* D auf 14 *matt.*
   S. T auf 7.
3) W. C auf 14 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 39 *schach.*
   W. R auf 64 oder R auf 62, bei jedem andern Zug verliert er D
2) S. D auf 48 *sch.* T auf 57 *schach.* durch Abtausch, oder wird
   W. R auf 63. „ R auf 54. schon im 4ten Zug *matt.*
3) S. T auf 57 *sch.* T auf 50 *schach.*
   W. R auf 54. „ R auf 45.
4) S. T auf 50 *sch.* T auf 41 *schach.*
   W. D auf 52. „ D auf 44.
5) S. T auf 52 *matt.* T auf 53 *matt.*

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 22.
   S. P auf 31 oder R auf 64.
2) W. C auf 39 *sch.* C auf 39.
   S. R auf 64. „ P auf 31 oder P auf 56.
3) W. R auf 62. „ R auf 62. „ R auf 62.
   S. P auf 56. „ P auf 56. „ P auf 31.
4) W. C auf 54 *matt.* C auf 54 *matt.* C auf 54 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. R auf 64	oder	P auf 31.	Welche andere Züge er auch
W. C auf 22.	„	C auf 22.	thut, er wird immer alsdann
2) S. R auf 56.	„	R auf 64.	im 4ten od. 5ten Zug *matt.*
W. C auf 39 *sch.*		C auf 39.	
3) S. R auf 64.	„	P auf 56.	
W. C auf 45.	„	C auf 45.	
4) S. P auf 31.	„	P auf 39.	
W. C auf 39.	„	C auf 62.	
5) S. P auf 56.	„	P auf 47 *schach.*	
W. C auf 45.	„	C auf 47 *matt.*	
6) S. P auf 39.	—	W. C auf 62.	
7) S. P auf 47 *sch.*	—	W C auf 47 *matt.*	

Das Spiel ist also in jedem Fall für S. verloren.

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage).

1) W. C a. 13 oder R a. 62 (C a. 22, 24. — S. P a. 22, 24. — W. R a. 62. — S. P a. 30, 32. — W. R a. 54. — S. P a. 38, 40. — W. R a. 62. — S. P a. 46 oder R a. 64 wenn P a. 40 steht. — W. R a. 54. — S. R a. 64 oder P a. 56. — W. R a. 62, und macht *pat.* — S. spiele was er wolle). — S. R a. 64. — 2) W. C a. 13. — S. P a. 31. — 3) W. C a. 30. — S. P a. 39. — 4) W. C a. 45, 40 (R a. 54. — S. R a. 56. — W. C wo er will. — S. P a. 47 *sch.* — W. R a. 62. — S. P a. 55 *sch.* u. 63 D gewinnt). — S. P a. 47. — 5) W. was er will. — S. P a. 55 *sch.* — 6) W. R a. 54. — S. P a. 63 D gewinnt.
S. P a. 31.

2) W. C a. 30 oder R a. 62 (C wo anders. — S. P a. 39. — W. was er will. — S. P a. 47. — W. was er will. — S. P a. 55. — W. C a. 55. — S. P a. 55. — W. R wo er will. — S. P a. 63 D gewinnt). — S. P a. 39. 3) W. C a. 30. — S. P a. 47 (R a. 64. — W. C a. 47 *sch.* — S. R a. 56. — W. R a. 54 *pat*). — 4) W. C a. 47. — S. R a. 47. — 5) W. R a. 62. — S. P a. 56. — 6) W. R a. 64 *pat* oder *remis.*
S. P a. 39.

3) W. R a. 62 oder C wo er will (C a. 47 ist *pat*). — S. P a. 47 *sch.* — 4) W. R a. 62. — S. P a. 55 *sch.* — 5) W. R a. 54. — S. P a. 63 D gewinnt.
S. P a. 47.

4) W. C a. 47, bei jedem andern Zug wird P von 47 D.
S. R a. 47.

5) W. R a. 63.
S. P a. 56.

6) W. R a. 64 *pat* oder *remis.*

In dieser Stellung kann W. also nie gewinnen, wenn er am Zuge ist; wäre aber S. am Zuge, und spielte nicht im 1sten Zug R auf 64, so würde W. gewinnen, denn:

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 31 oder P auf 23.
   W. C auf 22. „ C auf 22, Stellung des vorigen Spiels.
2) S. P auf 39 oder R auf 64.
   W. C auf 39 *sch.* R auf 62.
3) S. R auf 64. „ P auf 39 oder P auf 56.
   W. R auf 62. „ C auf 39. „ C auf 37.
4) S. P auf 56. „ P auf 56. „ P auf 39.
   W. C auf 54 *matt.* C auf 54 *matt.* C auf 47 *matt.*

Spielte aber S.:

1) S. R auf 64.
   W. C auf 13 oder R auf 62.
2) S. P auf 31 „ R auf 56, so wird er immer *Pat* oder *Remis* machen.

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. L auf 37 *sch.* — S. T auf 10.
2) W. D auf 2 *sch.* — S. T auf 2.
3) W. T auf 9 *sch.* — S. L auf 9.
4) W. C auf 11 *matt.*

XVII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 3 *sch.* oder P auf 10 *sch.*
   S. T auf 3. „ „ R auf 2.
2) W. P auf 10 *sch.* „ T auf 3 *sch.*
   S. R auf 2. „ „ T auf 3.
3) W. L auf 20 *sch.* „ L auf 20 *sch.*
   S. T auf 11. „ „ T auf 11.
4) W. C auf 12 od. 19 *mt.* C auf 19 oder 12 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 29.
   W. P a. 10 *sch.* oder T a. 3 *sch.* (T a. 60. — S. P a. 53. — W. P a. 10 *sch.* — S. R a. 2. — W. T was er will. — S. P a. 60 oder 61 D. — W. T a. 60 oder 61. — S. P a. 60 oder 61 D. — W. was er will. — S. D a. 25 *matt* oder D a. 33 und 26 *matt*). — 2) S. T a. 3. — W. P a. 10 *sch.* (L a. 20. — S. T a. 25 *sch.* — W. R a. 25. — S. R a. 10 und P a. 60 D gewinnt). — 3) S. R a. 2. — W. P a. 3 (L a. 20 *sch.* — S. T a. 11, Spiel des 4ten Zugs). — 4) S. R a. 3. — W. L a. 20. — 5) S. P a 60 D. — W. L a. 29. — 6) S. D a. 25 *sch.* — W. R a. 18. — 7) S. D a. 26 *sch.* — W. R a. 9. — S. D a. 10 *matt.*
   W. T a. 3 *sch.* oder L a. 27 (R a. 18. — S. P a. 59 D. — W. L a. 59. — S. T a. 26 *sch.* — W. R a. 17. — S. T

3) S. T a. 8. W. L a. 20 *sch.*
4) S. T a. 11. W. L a. 29.
5) S. P a. 60 D. W. L a. 11 *sch.* oder R a. 25 (L a. 36.
6) S. R a. 11. W. P a. 2 D *sch.* oder R a. 25.
7) S. R a. 2. W. R a. 18 oder R a. 25.
8) S. D a. 51. — W. R a. 25, 17.
9) S. D a. 42, 33. — W. R a. 17, 18. — 10) S. D a. 26 *matt.*

a. 20 *matt*). — 8) S. P a. 59 D. — W. L a. 9 *sch.* — 4) S. R a. 11. — W. L a. 18 *sch.* (P a. 2 — S. T a. 2. — W. L a. 2 *sch.* — S. R a. 2. — W. R a. 18. — S. D a. 27 *sch.* — W. R a. 17. — S. D a. 26 *matt*) — 5) S. R a. 19. — W. P a. 2 C *sch.* (L a. 4, 25. — S. D a. 41 od. T a. 25 *sch.* — W. L od. R a. 25. — S. D a. 25 od. 41 *matt*). — 6) S. T a. 2. — W. R a. 9. — 7) S. T a. 10 *sch.* — W. R a. 1, 17. — 8) S. D a. 41. — W. L a, 9, 25. — 9) S. D a. 9, 25 *matt.* a. 18. — S. T a. 19 *matt*). — 6) S. D a. 52 *sch.* — W. R a. 17, 18, 33. — 7) S. D a. 34 und 26 oder 44 und 26, oder 49, 42 und 26 *matt.* — 7) S. D a. 42. — W. P a. 2 D *sch.* — 8) S. R a. 2. — W. R a. 17. — 9) S. D a. 26 *matt.* — 9) S. D a. 26 *matt.* — S. D a. 33 *sch.* — W. R

Dies ist wohl die längste Vnrtheidigung bei der Uebermacht von S., die den Gewinn des Spiels nicht zweifelhaft läfst.

XVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 14.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P auf 23 *schach.* — S. R auf 8.
2) W. P auf 15 *schach.* — S. R auf 16.
3) W. T auf 24 *schach.* — S. T auf 24.
4) W. C auf 31 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 31, um das gezeigte *Matt* zu hindern, was bei jedem andern Zug ausführbar bleibt.
W. T auf 54, um sich des gefährlichen P zu entledigen.
2) S. L auf 54.
W. L auf 31.
3) S. T auf 62, und ist die Uebermacht so entschieden, dafs Gewinn nicht fehlen kann, indem es nur Abtausch der Stücke bedarf, der leicht zu bewirken ist.

XIX. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 21.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 14 *sch.*
S. L auf 14 oder R auf 7.
2) W. D auf 15 *sch.* C von 39 auf 24 *sch.*
S. R auf 15. „ L auf 24.
3) W. L auf 36 *sch.* C auf 24 *matt.*
S. R auf 7.
4) W. C auf 24 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D a. 27.
W. P a. 33 oder R a. 58 (D a. 53, 55, 56. — W. D a. 59 *matt*). —
2) S. D a. 63 *sch.* 2) S. L a. 30 *sch.* — W. R a. 57. — 3) S. D a. 63 *sch.* — W. D a. 58, 59. — 4) S. D a. 58, 59 *matt.*

oder D a. 52 (D a. 2, 10, 42. — S. D a. 59 *sch.* — W. D a. 58. — S. D a. 43 *sch.* — W. D a. 50. — S. D a. 50 *sch.*, Spiel des 4ten Zugs). —
W. D a. 59.
3) S. D a. 36 *sch.* 2) S. L a. 29 *sch.* — W. C a. 29 (R a. 58. — S. L a. 30 *sch.* — W. D a. 51. — S. D a. 51 *sch.* — W. a. 57. — S. D a. 59 *matt*). —
W. D a. 50.
4) S. D a. 50 *sch.* 3) S. D a. 29 *sch.* — W. R a. 58 (D a. 50. — S. D a. 50 *sch.* — W. R a. 50. — S. L a. 49 entschieden). — 4) S. L a. 30 *sch.* — W. R a. 59. — 5) S. D a. 57 *matt.*
W. R a. 50.

oder D a. 58 (C von 29 wo er will, ohne *sch.* zu geben. —
5) S. L a. 39. S. D a. 59 *matt*). — 2) S. D a. 43 *sch.* —
W. P a. 25. W. D a. 50. — 3) S. D a. 50 *sch.*, Spiel des 4ten Zugs.

oder C a. 14, 23 *sch.* — 2) S. L a. 14 oder P von 14 a. 23. — W. C a. 22 (anders verliert er D). — 3) S. D a. 63 *sch.* — W. D a. 58. — 4) S. L a. 22 *matt.*
6) S. L a. 29 *sch.*

oder C a. 22 (C von 39 wo er will. — S. D a. 63 *sch.* — W. D a. 58. — S. L a. 29 *matt*). — 2) S. D a. 63 *sch.* — W. D a. 58. — 3) S. D a. 36 *sch.* — W. D a. 50. — 4) S. D a. 50 *sch.* — W. R a. 50. — 5) L a. 22. — W. P a. 33. — 6) S. L a. 29 *sch.*, Spiel ähnlich dem des 6ten Zugs.
W. R a. 42.

7) S. L a. 21 *sch.* — W. R a. 34. — 8) S. L a. 20 *sch.* — W. R a. 21.
9) S. L a. 12 *sch.* — W. R a. 18. — S. C a. 21 u. 11 entschieden.

XX. Stellung des Spiels siehe Tab. III. Nro. 2. Fig. 15.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 21 *schach.* — S. R auf 5.
2) W. D auf 4 *schach.* — S. L auf 4.
3) W. T auf 6 *schach.* — S. T auf 6.
4) W. C auf 15 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C a. 39 *sch.*
W. R a. 64 oder R a. 63. — 2) S. C a. 45 *sch.* — W. R a. 56, a. 64 *matt* mit D a. 48 u. 56 (D a. 55. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 64. — S. D a. 48 *matt*).
2) S. D a. 48 *sch.* 3) S. C a. 62 *sch.* — W. R a. 64. — 4) S. D a. 48 *sch.* — W. D a. 56. — 5) S. D a. 56 *matt.*
W. R a. 63.

oder R a. 55. — 2) S. C a. 29 *sch.* — W. R a. 56 (T a. 15 [D a. 31, Spiel des 4ten Zugs dieser Veränd.]. —
S. T a. 15 *sch.* — W. D a. 31. — S. T a. 31 *sch.*

3) S. C a. 56 *sch.* — W. R a. 58 [R a. 64. — W. D a. 48 *matt*]. — S. D a. 47 *sch.* — W. R a. 64. — S. D a. 55 *matt*). 3) S. D a. 47 *sch.* — W. R a. 64. — 4) S. D a. 48 *sch.* — W. D a. 56. — 5) S. D a. 62 *sch.* — W. D a. 63. — 6) S. D a. 63 *matt*

W. R a. 54 oder R a. 64 (D a. 55. — S. D a. 55 *matt*). — 4) S.

4) S. L a. 36 *sch.* C a. 46 *schach.* — W. D a. 56. — 5) S. D a. 56 *matt.*

W. D a. 36 oder P a. 36 (R a. 53, 61 *sch.* — S. D a. 62 *matt*). — 5) S. D a. 62 *sch.* — W. R a. 45. — 6) S. D a. 46 *matt.*

5) S. D a. 62 *sch.* — W. R a. 45.

6) S. D a. 46 *sch.* — W. R a. 52.

7) S. T a. 55 *sch.*

W. R a. 59 oder D a. 54 (R a. 61. — S. D a. 62 *matt*). — 8) S. T

8) S. D a. 62 *sch.* a. 54 *sch.* — W. R a. 59, 61. — 9) W. D a. 64, 58 *matt.*

W. D a. 60.

9) S. D a. 38 *sch.*

W. R a. 58 oder D a. 52. — 10) S. D a. 52 *sch.* — W. R a. 58. — 11) S. D a. 50 *matt.*

10) S. D a. 2 *sch.* — W. T a. 10. — 11) S. D a. 10 *sch.* — W. D a. 42. — 12) S. D a. 42 *sch.* — W. R a. 59, 53, 57. — S. D a. 50 *matt.*

XXI. Stellung des Spiles siehe Tab. IV. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 39.
S. L auf 2, 11, 20, 29, 47 oder L auf 52, bei jedem andern Zug
2) W. T auf 56 *sch.* „ „ „ T auf 52. mit C a. 54 od. T
S. L auf 56. „ „ „ „ P auf 56. a. 56 gleich *matt.*
3) W. C auf 54 *matt.* „ „ „ C auf 54 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 29. — W. T auf 52.
2) S. L auf 38. — W. T auf 60.
3) S. L auf 47 und 40 hin und her, und bleibt das Spiel auf diese Art *remise*, indem W. nicht R auf 53 setzen darf, weil sonst P von 48 D wird.

XXII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. C auf 24 *sch.* — S. R auf 8.
2) W. C auf 14 *sch.* — S. R auf 7.
3) W. D auf 15 *sch.* — S. R auf 15.
4) W. T auf 16 *sch.* — S. R auf 7.
5) W. C auf 24 *matt*

XXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 4 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. D auf 27 *sch.* — S. P auf 18.
3) W. D auf 18 *sch.* — S. R auf 18.
4) W. L auf 27 *sch.* — S. R auf 10.
5) W. C auf 25 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

Die Lage des Spiels ist von der Art, dafs, um nicht dem oben gezeigten *Matt* zu unterliegen, was kein Zug von allen Stücken, die bei R von S. stehen, ohne Verlust kehren kann, S. spielen mufs:

1) S. D auf 64 *sch.*
W. R auf 54.
2) S. D auf 40 *sch.*
W. R auf 45, zöge er wieder nach 62 (a. 63 würde er *matt*), so
3) S. D auf 38 *sch.* würde die D durch stetes *Schach*geben *remis* halten.
W. R auf 44, geht er wieder nach 54, dann bleibt es *remis* durch
4) S. D auf 30 *sch.* stetes *Schach*geben.
W. R auf 35, 45 oder R auf 52 oder R auf 36, 46.
5) S. D auf 21 *sch.* „ D auf 38 *sch.* D auf 29, wo die D abtan-
W. D auf 21. „ „ R auf 43, 44. schen müssen.
6) S. C auf 21, und „ D auf 29, 30 *sch.*, und weiter wie gezeigt im
ist er nun ausser Gefahr, mit Vor- 5ten Zug.
theil eines P an seiner Seite.

XXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. C auf 30 *sch.*
S. P auf 18 oder „ „ „ R auf 1.
2) W. P auf 18 *sch.* „ „ „ P auf 3 D *sch.*
S. R auf 1 oder R auf 10. „ T auf 3.
3) W. P auf 3 D *sch.* C auf 20 *sch.* T auf 3 *matt.*
S. T auf 3. „ R auf 1.
4) W. T auf 3 *sch.* P auf 10 *matt.*
S. R auf 10.
5) W. C auf 20 *matt.*

XXV. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit P auf 64 T).

1) W. C von 34 auf 19 *sch.* — S. R auf 10 oder 3.
2) W. T auf 11 *schach.* — S. R auf 11.
3) W. T auf 12 *schach.* — S. R auf 3.
4) W. C auf 13 *schach.* — S. R auf 2.
5) W. C von 29 auf 19 *matt.*

XXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 8 *sch.* — S. R auf 8 (R auf 15. — W. D auf 24 *matt*).
2) W. D auf 24 *sch.* — S. T auf 16 (R auf 7. — W. T auf 6 *matt*).
3) W. T auf 6 *sch.* — S. L auf 6.
4) W. D auf 6 *sch.* — S. D auf 7.
5) W. C auf 23 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L a. 45 nimmt D.
   W. C a. 23 oder „ „ T a. 6 *sch.*
2) S. D a. 52 *sch.* „ „ R a. 6.
   W. R a. 48 od. T a. 54. C a. 23 *sch.*
3) S. T a. 62. „ T a. 54 *sch.* R a. 15.
   W. C a. 13 *sch.* R a. 48. T a. 56 od. C a. 13.
4) S. R a. 14. „ T a. 56 *sch.* D a. 52 *sch.* D a. 52 *sch.*
   W. T a. 16 *sch.* R a. 39. R a. 48 „ R a. 48.
5) S. R a. 5. „ D a. 12 *mt.* D a. 56 *sch.* R a. 24 entschieden.
   W. T a. 8 *sch.* „ „ R a. 56.
6) S. R a. 12. „ „ „ R a. 23 entschieden.
   W. R a. 39 od. P a. 39.
7) S. D a. 53 *sch.* T a. 64 *sch.*
   W. R a. 40, 48. R a. 47.
8) S. T a. 64 *mt.* D a. 54 *matt.*

Im 1ten Zug kann W. auch ziehen, T auf 23 *sch.*, wogegen S. T auf 15, was aber immer gleiche Resultate giebt.

Im 6ten Zug kann W. durch *Schach*bieten das Spiel um einige Züge noch verlängern.

XXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 14 *sch.* — S. R auf 8.
2) W. C auf 22.
   S. was er will oder L auf 14 oder P auf 22, 31 oder L auf 51.
3) W. D auf 23. „ C auf 14 *matt.* D auf 16, 32 *matt.* D auf 7 *sch.*
   S. L auf 7. „ „ „ „ „ „ T auf 7.
4) W. D auf 16 *sch.* „ „ „ „ „ „ C auf 14
   S. L auf 16. *matt.*
5) W. C auf 14 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 28.
   W. D auf 53 oder D auf 60, die einzigen Züge, welche er thun
2) S. P auf 49. „ P auf 49. kann, da er sich vor allen der P
   W. D auf 60, 61. D auf 57. von 41 und 43 suchen muſs zu
3) S. P auf 51. „ P auf 51. entledigen.
   W. D auf 59. „ P auf 18.
4) S. P auf 31. „ T auf 3, und bringt nun einen P zur D, denn
   W. D auf 50. wenn W. P auf 10 zieht, nimmt S. ihn
   mit L, zieht P a. 59, und nachher P a.
   57 D, u. hat entschiedene Uebermacht.

5) S. T auf 3 bringt nun P von 51 auf 59, und erhält P auf 49, was die Partie entschieden macht bei so grofsem Uebergewicht.

XXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 4 *sch.* — S. T auf 4.
2) W. C auf 11 *sch.* — S. R auf 2.
3) W. C auf 17 *sch.*
   S. R auf 1 oder R auf 3.
4) W. D auf 2 *sch.* D auf 11 *matt.*
   S. T auf 2.
5) W. C auf 11 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 38 *sch.*
   W. R auf 61 oder R auf 55, 63.
2) S. D auf 26. „ T auf 7 und 23 *matt.*
   W. R auf 60 oder T auf 60.
3) S. D auf 58 *sch.* T auf 64 *sch.*
   W. R auf 52. „ R auf 52.
4) S. D auf 34 *sch.* D auf 50 *sch.*
   W. R auf 45. „ R auf 45 oder R auf 44.
5) S. D auf 27 *sch.* D auf 36 *matt.* T auf 48 *matt.*
   W. R auf 38.
6) S. D auf 20 entschieden gewonnen.

XXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 60).

1) W. C von 34 auf 17 *sch.* oder T auf 10 *sch.*
   S. R auf 1. „ „ „ R auf 1 oder C auf 10.
2) W. T auf 3 *sch.* „ „ „ T auf 2 *sch.* C von 34 auf 17 *sch.*
   S. C auf 3. „ „ „ R auf 2. „ R auf 1.
3) W. C auf 11 *sch.* „ „ „ C v. 34 a. 17 *sch.* P auf 10 *matt.*
   S. R auf 2. „ „ „ R auf 1.
4) W. C von 27 auf 17 *matt.* „ C auf 11 *sch.*
   S. „ „ „ „ „ „ R auf 2 *sch.*
5) W. „ „ „ „ „ „ C von 27 auf 17 *matt.*

Ohne T würde W. das Spiel noch früher zu Ende bringen, durch:

1) W. C von 34 auf 17 *sch.* — S. R auf 1.
2) W. C auf 11 *schach.* — S. R auf 2.
3) W. C von 27 auf 17 *matt.*

XXX. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge ist gleich *matt* mit D auf 50).

1) W. D auf 11 *sch.* oder „ „ „ „ „ C auf 21 *sch.*
   S. T auf 11 oder „ „ R auf 5. „ „ R auf 5.
2) W. T auf 1 *sch.* „ „ D auf 12 *sch.* „ L auf 12 *sch.*

S. T auf 3 od. C auf 2. R auf 14. „ „ R auf 14.
3) W. C auf 21 *sch.* T a. 2 *sch.* D auf 21 *matt.* C auf 4 *sch.*
S. R auf 5. T auf 3. „ „ „ „ T auf 4.
4) W. T auf 3 *sch.* C auf 21 *matt.* „ „ „ L auf 21 *sch.*
S. R auf 14. „ „ „ „ „ „ R auf 5.
5) W. T auf 6 *sch.* „ „ „ „ „ „ T auf 4 *sch.*
S. C auf 6. „ „ „ „ „ „ „ R auf 4.
6) W. C auf 4 *matt.* „ „ „ „ „ „ T auf 1 *matt.*

XXXI. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 5 *sch.* — S. R auf 10.
2) W. D auf 17 *sch.*
S. R auf 17 oder R auf 19.
3) W. C auf 11 *sch.* C auf 34 *sch.*
S. R auf 25. „ R auf 20 oder „ „ „ R auf 27.
4) W. P auf 34 *sch.* D auf 44 *sch.* „ „ „ D auf 35 *sch.*
S. R auf 33. „ R auf 27. „ „ „ „ R auf 20.
5) W. L auf 60 *sch.* D auf 28 oder C auf 17 „ D auf 28 *matt.*
S. R auf 41. *matt.* *matt.*
6) W. C auf 26 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 46.
W. C a. 45 od. T a. 45.
2) S. D a. 61 *sch.* T a. 45.
W. D a. 60. „ C a. 45.
3) S. T a. 45. „ D a. 61 *sch.*
W. D a. 61. „ R a. 51 od. „ „ R a. 50 od. „ „ R a. 49.
4) S. T a. 61. „ L a. 31. „ „ „ L a. 31. „ „ „ L a. 22.
W. T a. 61. „ wo er will. „ „ C wo er will. „ „ D a. 58.
5) S. L a. 61 gewinnt. D a. 59 od. D a. 45 gewinnt. D a. 59 u. L a. 22 *sch.* D a. 58 gewinnt. gew.

XXXII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 9 *sch.*
S. R auf 23 oder R auf 7, 8.
2) W. T auf 15 *sch.* T auf 6 *matt.*
S. R auf 32.
3) W. T auf 40 *sch.*
S. R auf 40.
4) W. C auf 30 *sch.*
S. L auf 30 oder C auf 30 oder R auf 32.
5) W. P auf 47 *sch.* T auf 39 *sch.* C auf 38 *matt.*
S. R auf 32 od. 48. R auf 32.
6) W. C auf 38 *matt.* C auf 38 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 58 *sch.*
W. T auf 62 oder R auf 56.

2) S. T auf 62 *sch.* T auf 55 *matt.*
W. R auf 56.
3) S. T auf 55 *matt.*

XXXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 28.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 35 *sch.*
S. T auf 21 oder R auf 6 oder R auf 8.
2) W. D auf 21 *sch.* D auf 14 *matt.* C auf 14 *sch.*
S. R auf 8 oder R auf 6. „ R auf 7.
3) W. C auf 14 *sch.* D auf 14 *matt.* C auf 24 *sch.*
S. R auf 7. „ „ „ „ R auf 8 oder R auf 6.
4) W. C auf 24 *sch.* „ „ „ D auf 7 *sch.* D auf 14 *matt.*
S. R auf 8 oder R auf 6. „ T auf 7.
5) W. D auf 7 *sch.* D auf 14 *matt.* C auf 14 *matt.*
S. T auf 7.
6) W. C auf 14 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 53.
W. C a. 46 oder P a. 40 (C a. 48. — S. T von 1 a. 49. — W. C a.
2) S. T v. 1 a. 49. 38. — S. T a. 54. — W. P a. 40. — S. D a. 62 *sch.* — W. R a. 56. — S. T a. 55 *sch.* — W. C a. 55. — S. D a. 55 *matt*). — 2) S. T von 1 a. 49. — W. R a. 56 (bei jedem andern Zug S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 64. — S. D a. 62 *matt*). — 3) S. D a. 62. — W. wo er will. — 4) S. D oder T a. 55 *matt.*

W. C a. 40 oder C a. 61 (R a. 64. — S. D a. 62 und 55 *matt*). — 3) S. D a. 61. — W. was er will. — 4) S. T a. 55. — W. was er will. — 5) S. D a. 62 *matt.*

oder C a. 52 (P wo er will. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 64. — S. D a. 62 *sch.* — W. C a. 63. — S. D
3) S. T a. 54. a. 63 *matt*). — 3) S. T a. 52. — W. wo er will.
W. P a. 48. — 4) S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 64. — 5) S. D a. 62 *matt.*

4) S. D a. 62 *sch.* — W. R a. 56. — 5) S. T a. 55 *sch.* — W. C a. 56. — 6) S. D a. 55 *matt.*

XXXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 42 *sch.* — S. R auf 49.
2) W. C auf 27. — S. R auf 57.
3) W. R auf 51. — S. R auf 49 (P auf 49. — W. C auf 42 *matt*).
4) W. C auf 44. — S. R auf 57.
5) W. C auf 59. — S. P auf 42.
6) W. C auf 42 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. R auf 49. — W. R auf 51 (P auf 49. — W. C auf 42 *matt*).
2) S. R auf 57. — W. C auf 42 *sch.*
3) S. R auf 49. — W. C auf 27.
4) S. R auf 57. — W. R auf 59.
5) S. R auf 49. — W. C auf 44 (P auf 49. — W. C auf 42 *matt*).
6) S. R auf 57. — W. C auf 34.
7) S. P auf 49. — W. C auf 51 *matt*.

XXXV. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 24.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. T auf 5 *sch.*
   S. L auf 4 oder T auf 4.
2) W. T auf 4 *sch.* C auf 11 *sch.*
   S. T auf 4. „ R auf 2.
3) W. C auf 11 *sch.* C auf 17 *sch.*
   S. R auf 2. „ R auf 3 oder R auf 1.
4) W. C auf 17 *sch.* D auf 11 *matt.* D auf 2 *sch.*
   S. R auf 1 oder R auf 3. „ T auf 2.
5) W. D auf 2 *sch.* D auf 11 *matt.* C auf 11 *matt.*
   S. T auf 2.
6) W. C auf 11 *matt.*

XXXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D a. 17 *sch.*
   S. R a. 2 oder T a. 9. — 2) W. D a. 3 oder 9 *matt.*
2) W. C a. 9 *sch.*
   S. C a. 42 oder D a. 10 (R a. 1. — W. D a. 3 *sch.* — S. R a. 9.
3) W. T a. 42 *sch.* — W. L a. 36 *matt*). — 3) W. T a. 10 *sch.* — S. T a. 10 (R a. 1. — W. C a. 19 *matt*). — 4) W. P a. 12 *sch.*, Spiel des 5ten Zugs.
   oder T a. 10 (C a. 58. — W. D a. 3 *sch.* — S. R a. 9. — W. L a. 36 *matt*). — 3) W. P a. 12 *sch.* — S. R a. 1 (T von 3 a. 11. — W. P a. 4 T *matt*). — 4) W. C a. 3 *sch.* — S. T a. 9. — 5) W. D a. 9 *matt.*
   S. D a. 10 oder T a. 10 (R a. 1. — W. C a. 19 *sch.* — S. T a. 9.
4) W. T a. 10 *sch.* — W. D a. 9 *matt*). — 4) W. P a. 12 *sch.*, Spiel des 3ten Zugs der vorigen Variante.
   S. T a. 10 oder R a. 1. — 5) W. C a. 19 *matt.*
5) W. P a. 12 *sch.*
   S. R a. 1 oder T von 10 a. 11 (T von 3 a. 11. — W. P a. 4 T
6) W. C a. 3 *sch.* *matt*). — 6) W. C a. 19 *matt.*
   S. T a. 9.
7) W. C a. 18 oder D a. 9 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 19 oder T auf 19, der beste Zug um allen Angriffen vorzubeugen, und selbst die Offensive ergreifen zu können, wenn etwa W. anders spielte.
   W. D auf 52.
2) S. P auf 26.
   W. R auf 50.
3) S. P auf 34.
   W. D auf 59.
4) S. T auf 10.
   W. D auf 19.
5) S. T auf 19.
   W. T auf 59.
6) S. T auf 59.
   W. R auf 59.
7) S. P auf 42.
   W. R auf 50.

Alle andere Züge von S. verhindern das gezeigte *Matt* von oben nicht, er kann also ohne schlechtes Spiel von W. nie gewinnen.

Alle mögliche Combinationen darzustellen, ist unthunlich; wer sich aber die Mühe geben will, sie durch zu gehen, wird finden, dafs entweder W. gewinnt, oder eine Spielart eintritt, die zum *Remis* führt.

8) S. T auf 26. — W. P auf 12.
9) S. T auf 28. — W. R auf 42.
10) S. T auf 12 *remis.*

XXXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 14.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

(Dieses Spiel hat mit Nro. XIII. einerlei Grundlage).

1) W. D auf 29 *sch.*
   S. R auf 1 oder R auf 3.
2) W. C auf 11 *sch.* D auf 11 *matt.*
   S. R auf 2.
3) W. C auf 17 *sch.*
   S. R auf 1 oder R auf 3.
4) W. D auf 2 *sch.* D auf 11 *matt.*
   S. T auf 2.
5) W. C auf 11 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 21. — W. D auf 21.
2) S. D auf 21 *sch.*
   W. R auf 52 oder R auf 54.
3) S. T auf 47. „ T auf 6 *schach.*
   W. R wo er will. R auf 47.
4) S. D auf 49. „ D auf 23 *schach.*
   W. R wo er will. R wo er will.
5) S. T auf 63 *matt.* T auf 8 *matt.*

XXXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 15.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 11 *sch.* — S. R auf 2.
2) W. D auf 5 *sch.* besser C. auf 12 *sch.*
   S. L auf 3. „ „ R auf 3.
3) W. C auf 17 *sch.* „ D auf 5 *matt.*

S. R auf 10 oder R auf 1.
4) W. L auf 55 *sch.* D auf 3 *matt.*
S. R auf 17 oder C auf 19 oder C auf 46.
5) W. D auf 26 *sch.* D auf 19 *sch.* L auf 46 *sch.*
S. C auf 26. „ R auf 17. „ D auf 46 oder R auf 17.
6) W. P auf 26 *sch.* D auf 26 *matt.* C auf 46. „ D auf 26 *matt.*
S. R auf 25. „ „ „ „ „ R auf 17.
7) W. C auf 19 *matt.* „ „ „ D auf 3 *schach*, und mufs nun gewinnen.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. C auf 53 *schach.* — W. L auf 53.
2) S. D auf 36 *schach.* — W. R auf 62.
3) S. D auf 54 *matt.*

XXXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 16.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. T auf 9 *sch.* — S. C auf 9.
2) W. D auf 2 *sch.* — S. R auf 2 *sch.*
3) W. L auf 20 *sch.*
S. R auf 3 oder R auf 1.
4) W. T auf 11 *sch.* C auf 11 *sch.*
S. R auf 2. „ R auf 2.
5) W. T auf 27 *sch.* C auf 28 *sch.*
S. R auf 1. „ R auf 1 oder 3.
6) W. C auf 11 *sch.* C auf 18 *matt.*
S. R auf 2.
7) W. C auf 28 *sch.* — S. R auf 1.
8) W. C auf 18 *matt.*

XL. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 17.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit C auf 47).

1) W. C a. 26 *sch.*
S. C a. 13 od. R a. 2 od. T a. 11.
2) W. T a. 9 *sch.* L a. 29 *sch.* T a. 9 *sch.*
S. R a. 2. „ T a. 11. „ R a. 2 od. R a. 3.
3) W. L a. 28 *sch.* T a. 5 *sch.* T a. 5 *sch.* T v. 9 a. 11 *sch.*
S. T a. 11. „ R a. 10. „ T a. 3. „ R a. 2 od. R a. 4.
4) W. L a. 11 *sch.* T a. 9 *mt.* L a. 29 *sch.* T a. 5 *mt.* T v. 11 a. 12 *sch.*
S. R a. 3. „ „ „ C a. 20. „ „ „ R a. 3.
5) W. T a. 1 *sch.* „ „ L a. 20 *matt.* „ „ C a. 9 *sch.*
S. R a. 12 od. R a. 10. „ „ „ „ „ „ R a. 2.
6) W. T a. 4 *sch.* T a. 2 *sch.* „ „ „ „ „ T a. 5 *matt.*
S. R a. 21. „ R a. 17.
7) W. T a. 20 *sch.* T a. 18 *matt.*
S. R a. 30.
8) W. C a. 36 *matt.*

XLI. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 18.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D a. 9 *sch.*
S. R a. 8.
2) W. P a. 18 *sch.*
S. R a. 1 od. R a. 17 od. R a. 2.
3) W. T a. 57 *sch.* T a. 57 *mt.* L a. 38 *sch.*
S. R a. 2. „ „ „ C a. 29 od. R a. 1 od. T a. 11.
4) W. L a. 38 *sch.* „ „ L a. 29 *sch.* T a. 57 *mt.* L a. 11 *sch.*
S. C a. 29 od. T a. 11. T a. 11 od. R a. 1. „ R a. 3 od. R a. 2.
5) W. L a. 29. „ P a. 11 *sch.* L a. 11 *sch.* T a. 57 *mt.* C a. 13 *mt.* T a. 57 *matt.*
S. T a. 11. „ R a. 3. „ R a. 3 od. R a. 1.
6) W. P a. 11 *sch.* C a. 18 *mt.* C a. 13 *mt.* T a. 57 *matt.*
S. R a. 3.
7) W. C a. 18 *matt.*

XLII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 22.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D a. 1 *sch.*
S. R a. 15 od. C a. 6 od. „ „ „ D a. 4.
2) W. D a. 10 *sch.* D a. 6 *matt.* „ „ „ D a. 4 *sch.*
S. R a. 7, 8 od. D a. 12 od. C a. 13. „ R a. 15 oder C a. 6.
3) W. D a. 3 *sch.* Sp. 2te Var. D a. 13 *sch.* D a. 12 *sch.* D a. 6 *matt.*
S. R a. 15 od. C a. 6. „ R a. 7, 8. C a. 13 oder R a. 7, 8.
4) W. D a. 11 *sch.* D a. 6 *mt.* D a. 6 *mt.* D a. 12 *sch.* D a. 5 *sch.*
S. R a. 8 od. R a. 7 od. D a. 12. „ R a. 7, 8. „ C a. 6 *sch.*
5) W. T a. 6 *sch.* C a. 24 *sch.* D a. 28 *sch.* D a. 6 *matt.* D a. 6 *matt.*
S. C a. 6. „ R a. 8. „ R a. 7, 8 od. „ „ „ C a. 13.
6) W. D a. 29 *sch.* T a. 6 *sch.* D a. 5 *sch.* „ „ „ „ D a. 13 *sch.*
S. L a. 29. „ C a. 6. „ C a. 6 oder R a. 15. „ R a. 7, 8.
7) W. L a. 29 *sch.* D a. 29 *sch.* D a. 6 *matt.* T a. 14 *matt.* D a. 6 *matt.*
S. R a. 7. „ L a. 29.
8) W. C a. 24 *mt.* L a. 29 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 60 *sch.* — W. R auf 49.
2) S. P auf 42 *matt.*

XLIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 19. (ist dieselbe Stellung wie die des vorigen Spiels Nro. XLI., nur dafs der T von W. auf 61 statt 60 steht).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 9 *sch.*
S. R auf 9.
2) W. T auf 57 *sch.*
S. R auf 2.

Dieses Spiel kann nicht wie Nro. XLI. ausgespielt werden, weil sonst wegen der veränderten Stellung des T

3) W. L auf 38 *sch.*
   S. C auf 29 oder T auf 11.
4) W. L auf 29 *sch.* L auf 11 *sch.*
   S. T auf 11. „ R auf 3.
5) W. L auf 11 *sch.* T auf 1 *sch.*
   S. R auf 3. „ R auf 12.
6) W. T auf 1 *sch.* T auf 4 *sch.*
   S. R auf 12. „ R auf 21.
7) W. T auf 4 *sch.* T auf 5 *sch.*
   S. R auf 21. „ R auf 12.
8) W. T auf 5 *sch.* T auf 13 *sch.*
   S. R auf 12. „ R auf 3.
9) W. T auf 13 *sch.* C auf 18 *matt.*
   S. R auf 3.
10) W. C auf 18 *matt.*

der R von S. im 2ten Zug durch R auf 2 dem *Matt* entgehen würde, wie man gleich sehen kann, wenn man nach obigem Spiel die Züge fortsetzt.

XLIV. Stellung des Spiels siehe Tab. IV. Fig. 20.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. T auf 10 *sch.* — S. R auf 10.
2) W. L auf 19 *sch.* — S. R auf 11.
3) W. T auf 9 *sch.*
   S. R auf 2 oder „ „ „ R auf 3.
4) W. T auf 10 *sch.* „ „ „ „ C auf 20 *sch.*
   S. R auf 1 oder R auf 3. „ R auf 2.
5) W. T auf 12 *sch.* C auf 20 *matt.* T auf 10 *sch.*
   S. R auf 2. „ „ „ „ R auf 1.
6) W. T auf 4 *sch.* „ „ „ T auf 18.
   S. R auf 11 oder R auf 9. „ R auf 9.
7) W. T auf 12 *sch.* T auf 1 *matt.* C auf 3 *matt.*
   S. R auf 3 oder „ „ „ R auf 2.
8) W. C a. 18 *sch.* od. C auf 20 *sch.* T auf 10 *sch.*
   S. R auf 2. „ R auf 2. „ R auf 3 oder R auf 1.
9) W. T auf 10 *matt.* T auf 10 *sch.* C auf 20. „ C auf 18 *matt.*
   S. „ „ „ R auf 1. „ R anf 4.
10) W. „ „ „ T auf 18 *sch.* T auf 12 *matt.*
   S. „ „ „ R auf 9.
11) W. „ „ „ C auf 3 *matt.*

§. 5.

Spielendungen, wo ein Läufer matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge spielt C auf 37, und ist alsdann sein Uebergewicht so entschieden, dafs ihm Gewinn der Partie nicht entgehen kann.

1) W. D auf 16 *schach.* — S. C auf 16.
2) W. C auf 23 *schach.* — S. R auf 7.
3) W. L auf 28 *matt.*

II. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 57).

1) W. D auf 39 *schach.* — S. L auf 39.
2) W. T auf 24 *schach.* — S. P auf 24.
3) W. L auf 14 *matt.*

III. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit P auf 64 T.)

1) W. T auf 2 *schach.* — S. R auf 2.
2) W. L auf 20 *schach.*
   S. R auf 4 oder R auf 1.
3) W. C auf 18 *sch.* C auf 18 *matt.*
   S. R auf 4.
4) W. L auf 11 *matt.*

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 11 *sch.*
   S. R auf 24 oder „ „ „ R auf 6.
2) W. T auf 16 *sch.* „ „ „ L auf 27 *soh.*
   S. T auf 16 oder R auf 31. „ D auf 20.
3) W. C auf 7 *sch.* C auf 37 *matt.* L auf 20 *matt.*
   S. R auf 31.
4) W. L auf 22 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 48 *schach.* — W. R auf 48.
2) S. D auf 55 *schach.* — W. R auf 40.
3) S. D auf 56 *schach.* — W. R auf 31.
4) S. D auf 24 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 50).

1) W. T auf 15 *sch.* — S. L auf 15.
2) W. C auf 13 *sch.* — S. T auf 13 (R auf 16. — W. L a. 30 *matt*).
3) W. C auf 13 *sch.* — S. R auf 16.
4) W. L auf 30 *matt.*

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 6 *sch.* — S. R auf 16 (R auf 6. — W. D auf 5 *matt*).
2) W. D auf 23 *sch.* — S. L auf 23.
3) W. P auf 23 *sch.* — S. R auf 23.
4) W. L auf 44 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L a. 54 *sch.*
   W. R a. 39 oder T a. 54 (R a. 48. — S. D a. 45 *sch.* — W. R a. 39.
2) S. D a. 45. — S. D a. 47 *matt*). — 2) S. D a. 54 *sch.* — W. R a. 39, 48. — 3) S. L a. 30 *matt.*
   W. D a. 1, 3, 5, 21 *sch.* oder T a. 54 (D a. 43, bei jedem andern Zug *matt* durch D a. 46 oder 47. — S. D a. 31 *sch.* — W. R a. 48. — S. D a. 40 *matt*). — 3) S. D a. 54. — W. L
3) S. R a. 16. a. 44 (D a. 1, 3, 5, 21 *schach*, bei jedem andern Zug verliert er D, oder ist *matt* mit L a. 30. — S. R a. 16, Stellung des 4ten Zugs). — 4) S. D a. 55 *sch.* — W. R a. 40 (R a. 38. — S. D a. 46 *matt*). — 5) S. D a. 31 *sch.* — W. R a. 48. — 6) S. D a. 32 *sch.* — W. R a. 47. — 7) S. D a. 46 *sch.* — W. R a. 40 (R a. 56. — S. D a. 55 *matt*). — 8) S. P a. 31 *matt.*
   W. T a. 54, bei jedem andern Zug verliert er D, oder ist *matt* durch
4) S. D a. 54. D a. 46 oder 47.
   W. L a. 62, wenn seine D a. 3, 21 steht, oder L a. 44, wenn D a. 1, 5
5) S. D a. 46 *sch.* W R a. 40. ist (L a. 53, bei jedem andern Zug ist die D verloren, oder er wird *matt* nach der Spielart der Variante vom 2ten Zug. — S. D a. 55 *sch.* — W. R a. 40 [R a. 38. — S. D a. 31 *matt*]. — S. D a. 31 *sch.* — W. R a. 48. — S. L a. 30 *sch.* gewinnt D). — 5) S. D a. 55 *sch.*, Spiel des 4ten Zugs der Variante vom 2ten Zugs.
6) S. L a. 30 droht *matt* mit D a. 39 oder 48.
   W. D a. 37 oder D a. 30 oder „ „ „ „ D a. 53.
7) S. P a. 37. „ D a. 30 entschieden gewonnen. D a. 38 u. 39 *matt.*

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 57).

1) W. T auf 6 *sch.* — S. L auf 6.
2) W. C auf 23 *sch.* — S. P auf 23 (R auf 7. — W. L auf 28 *sch.*).
3) W. P auf 23 *sch.* — S. R auf 7 (C auf 21. — W. L a. 21 *matt*).
4) W. L auf 28 *sch.* — S. C auf 21.
5) W. L auf 21 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 61 und 62).

1) W. D auf 4 *sch.* — S. T auf 4 (R auf 14. — W. L auf 35 *sch.*).
2) W. L auf 35 *sch.* — S. R auf 8 (T auf 21. — W. L a. 21 *matt*).
3) W. C auf 23 *sch.* — S. P auf 23.
4) W. P auf 23 *sch.* — S. C auf 24.
5) W. T auf 24 *sch.* — S. P auf 24.
6) W. L auf 22 *matt.*

Bei diesem Spiel ist dieselbe Bemerkung von §. 4. Nro. XII. anwendbar.

Wenn S. im 2ten Zug T auf 21 spielt, so hält er sich um einen Zug länger, weil W. mit L auf 21 ziehen muſs.

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 56.)

1) W. C auf 11 *sch.* — S. R auf 2.
2) W. D auf 5 *sch.* — S. L auf 3.
3) W. C auf 17 *sch.*
   S. R auf 10 oder R auf 1.
4) W. L auf 55 *sch.* D auf 3 *matt.*
   S. R auf 17.
5) W. D auf 26 *sch.* oder D auf 3 *sch.*
   S. D auf 26. „ „ T auf 10 oder R auf 25.
6) W. P auf 26 *sch.* „ D auf 10. „ L auf 52 *matt.*
   S. R auf 25. „ „ R auf 25.
7) W. L auf 52 *matt.* L auf 52 *matt.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 61.)

1) W. T a. 10 *sch* — S. R a. 1.
2) W. T a. 2 *sch.*
   S. R a. 2 oder T a. 2. — 3) W. L a. 37 *sch.* — S. C a. 28 (T a.
3) W. C a. 12 *sch.* 10. — W. T a. 7 *matt*). — 4) W. L a. 28 *sch.* —
   S. T a. 10. — 5) W. T a. 7 *matt.*
   S. R a. 11, 10 oder R a. 1. — 4) W. L a. 37 *sch.* — S. C a. 28. —
4) W. C a. 27 *sch.* 5) W. L a. 28 *sch.* — S. T a. 19. — 6) W. L a. 19 *matt.*
   S. R a. 2 oder R a. 19 (R a. 20. — W. T a. 12 *sch.* — S. R a. 19.
5) W. C a. 17 *sch.* — W. L a. 37 *sch.* — S. C a. 28. — W. L a. 28 *matt*). — 5) W. L a. 37 *sch.* — S. C a. 28 (R a. 20. — W. T a. 12 *matt*). — 6) W. L a. 28 *sch.* — S. R a. 20. — 7) W. T a. 12 *matt.*
   oder R a. 1 (R a. 1. — W. C a. 21 *sch.* — S. R a.
   S. R a. 1. 5. — W. L a. 23 *matt*). — 5) W. L a. 37 *sch.*

6) W. L a. 37 *sch.* — S. C a. 28. — 6) W. L a. 28 *sch.* — S. T a. 19. 7) W. L a. 19 *sch.* — S. R a. 2. — 8) W. C a. 17 *sch.* — S. R a. 3. — 9) W. T a. 7 *sch.* — S. T a. 5. — 10) W. T a. 5 *matt.*
S. C a. 28. — 7) W. L a. 28 *sch.* — S. T a. 19. — 8) W. L a. 19 *matt.*

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 10. (hat mit XIII. einerlei Grundlage).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge ist gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 38 *schach.*				
S. P auf 38 oder	„	„	T auf 20 oder	R auf 1.
2) W. L auf 38 *sch.*	„	„	D auf 20 *sch.*	C auf 18 *sch.*
S. T auf 20 oder	R auf 1.	R auf 1.	„	P auf 18.
3) W. L auf 20 *sch.*	C auf 18 *sch.*	C auf 18 *sch.*	P auf 18 *sch.*	
S. R auf 1.	„	P auf 18.	„ P auf 18.	„ C auf 17, 33.
4) W. C auf 18 *sch.*	P auf 18 *sch.*	P auf 18 *sch.*	T auf 3 *sch.* 33 *mt.*	
S. P auf 18.	„	C auf 17.	„ C auf 17.	„ T auf 3.
5) W. P auf 18 *sch.*	T auf 3 *sch.*	T auf 3 *sch.*	T auf 17 *sch.*	
S. C auf 17.	„	T auf 3.	„ T auf 3.	„ P auf 17.
6) W. T auf 3 *sch.*	T auf 17 *sch.*	T auf 17 *sch.*	L auf 55 *sch.*	
S. T auf 3.	„	P auf 17.	„ P auf 17.	„ T auf 19.
7) W. T auf 17 *sch.*	L auf 55 *sch.*	L auf 55 *sch.*	L auf 19 *matt.*	
S. P auf 17.	„	T auf 19.	„ T auf 19.	
8) W. L auf 55 *sch.*	L auf 19 *mt.*	L auf 19 *matt.*		
S. T auf 19.				
9) W. L auf 19 *matt.*				

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 63).

1) W. D a. 28 *sch.*
S. R a. 28 oder L a. 28. — 2) W. L a. 26 *sch.* — S. R a. 27. —
2) W. L a. 35 *sch.* 3) W. P a. 34 *matt.*
S. R a. 27 oder R a. 19. — 3) W. L a. 26 *sch.* — S. R a. 28 (R a. 27.
3) W. P a. 34 — W. P a. 34 *sch.* — S. R a. 28. — W. P a. 37 *sch.*, *sch.* — S. R a. 21. — W. L a. 35 *matt*). — 4) W.
S. R a. 19. P a. 37 *sch.* — S. R a. 21 (R a. 27. — S. P a. 34.
4) W. L a. 26 *sch.* *matt*). — 5) W. L a. 35 *matt.*
S. R a. 28.
5) W. P a. 37 oder T a. 60 *sch.* — 6) S. C a. 52 (D a. 52 od. C a. 36.
S. R a. 21. — W. P a. 37 *sch.* — S. R a. 21. — W. L a. 35
6) W. L a. 35 *matt*). — 7) W. T a. 52 *sch.* — S. D a. 52 (R a.
matt. 21. — W. L a. 35 *matt*). — 8) W. P a. 37 *sch.* —
S. R a. 21. — 9) W. L a. 35 *sch.* — S. D a. 28. —
8) W. L a. 28 *matt.*

Man sieht hier nicht gut, was S. vorher gespielt haben soll. Es müfste R von 10 auf 19 gewesen sein. Dies wäre aber sehr schlecht

gezogen, denn er konnte auch auf 9, 1, 2 ziehen. Welchen andern Zug er aber gethan hat, so konnte er statt D auf 56, auf 64 *matt* ziehen, oder statt P auf 47, D auf 63 *matt*, od. statt C auf 46, D auf 54 *matt*.

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 12. (vergleiche mit XI.)

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. L a. 29 *schach.*
   S. R a. 1 oder T a. 11.
2) W. C a. 18 *sch.* D a. 5 *matt.*
   S. P a. 18.
3) W. T a. 57 *sch.*
   S. C a. 17 oder C a. 49.
4) W. T a. 17 *sch.* T a. 49 *matt.*
   S. P a. 17.
5) W. L a. 55 *sch.*
   S. R a. 9 oder „ „ C a. 37 oder „ „ T a. 19.
6) W. D a. 18 *sch.* „ „ D a. 37 *sch.* „ „ D a. 19 *sch.*
   S. R a. 18. „ „ T a. 19. R a. 9.
7) W. C a. 12 *sch.* „ „ D a. 19 *sch.* D a. 10 *matt.*
   S. R a. 9 oder R a. 25. R a. 9.
8) W. L a. 36 *sch.* L a. 43 *mt.* D a. 10 *matt.*
   S. T a. 27.
9) W. L a. 27 *matt.*

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 56 und 55.)

1) W. C a. 19 *sch.*
   S. L a. 19 oder „ „ „ „ „ „ „ „ R a. 1, 3.
2) W. T a. 4 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ „ T a. 4 *sch.*
   S. R a. 10. „ „ „ „ „ „ „ „ L a. 3.
3) W. D a. 19 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ „ T a. 3 *sch.*
   S. R a. 19 oder „ „ „ R a. 17. „ „ R a. 10.
4) W. L a. 37 *sch.* „ „ „ D a. 26 *sch.* „ „ T a. 2 *sch.*
   S. R a. 27 oder C a. 28. „ R a. 10. „ „ R a. 17.
5) W. C a. 44 *sch.* L a. 28 *sch.* L a. 37 *sch.* „ „ D a. 35 und
   S. C a. 44. „ R a. 27. „ C a. 28 oder P a. 19. 26 *matt.*
6) W. T a. 28 *sch.* C a. 37 *sch.* L a. 28 *sch.* D a. 19 *sch.*
   S. R a. 19. „ R a. 36. „ P a. 19. „ R a. 17.
7) W. T a. 44 *sch.* L a. 43 *matt.* D a. 19 *sch.* D a. 26 *matt.*
   S. R a. 27. „ „ „ „ R a. 17.
8) W. P a. 34 *sch.* „ „ „ D a. 26 *matt.*
   S. R a. 35.
9) W. L a. 28 *matt.*

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Fig. 14. Nro. 1. (hat mit Nro. XIV. gleiche Grundlage).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt *matt* wie im vorigen Spiel).

1) W. T auf 4 *sch.*
   S. L auf 3.
2) W. C auf 17 *sch.*
   S. R auf 10 oder R auf 1.
3) W. D auf 19 *sch.* D auf 19 *matt.*
   S. R auf 17 oder „ „ „ R auf 19.
4) W. D auf 26 *sch.* „ „ „ L auf 37 *sch.*
   S. R auf 10. „ „ „ „ C auf 28.
5) W. L auf 37 *sch.* „ „ „ „ L auf 28 *matt.*
   S. R auf 2 oder P auf 19 oder „ „ C a. 28.
6) W. T auf 3 *sch.* D auf 19 *sch.* „ „ D a. 28 *sch.*
   S. R auf 3. „ R auf 2, 17. „ „ P a. 19.
7) W. D auf 5 *matt.* D auf 3, 26 *matt,* „ D a. 19 u. 10 od. 26 *matt.*

Dieses Spiel kann auch eben so wie das vorige gewonnen werden.

Fehlte in dieser Stellung, wie in Nro. XIV., an S. der T auf 14, dann könnte W. den L auf 58 und C auf 54 entbehren, und in 4 Zügen *matt* setzen.

1) W. T auf 4 *sch.* — S. L auf 3.
2) W. C auf 17 *sch.* — S. R auf 10.
3) W. D auf 11 *sch.* — S. R auf 17.
4) W. D auf 3 *matt.*

Vergleicht man diese Stellung mit der von Nro. XIV.; so zeigt sich, wie wichtig die Stellung ist, denn hier steht der C auf 6, dort auf 5; und blos dadurch kann in Nro. XIV. W. nur durch 2 Stücke mehr das *Matt* in 9 Zügen erringen, statt hier mit 2 Stücke weniger schon in 4.

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 15.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 9 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. T auf 57 *sch.* — S. R auf 2.
3) W. T auf 1 *sch.* — S. R auf 11.
4) W. C auf 26 *sch.* — S. R auf 12.
5) W. T auf 9 *sch.*
   S. T auf 11 oder R auf 5.
6) W. T auf 11 *sch.* L auf 23 *schach.*
   S. R auf 5. „ R auf 6.
7) W. L auf 23 *sch.* T auf 8 *schach.*
   S. R auf 6. „ L auf 8.
8) W. T auf 8 *sch.* C auf 21 *schach.*
   S. L auf 8. „ R auf 7.
9) W. C auf 21 *sch.* L auf 16 *matt.*
   S. R auf 7.
10) W. L auf 16 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 59 *sch.*
   W. C auf 60 oder R auf 56 oder D auf 60.
2) S. T auf 60 *sch.* D auf 64 *matt.* T auf 60 *sch.*
   W. D auf 60 oder R auf 56. „ C auf 60 oder R auf 56.
3) S. D auf 60 *sch.* T auf 64 *matt.* D auf 60 *sch.* T auf 64 *matt.*
   W. R auf 56. „ „ „ „ R auf 56.
4) S. D auf 64 *matt.* „ „ „ D auf 64 *matt.*

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 1. Fig. 16.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 12 *sch.* — S. R auf 1, 9.
2) W. D auf 10 *sch.* — S. R auf 10.
3) W. L auf 46 *sch.*
   S. R auf 9 oder R auf 17.
4) W. T auf 11 *sch.* P anf 26 *sch.*
   S. R auf 17. „ R auf 26 oder R auf 9.
5) W. P auf 26 *sch.* L auf 53 *sch.* T auf 11 *matt.*
   S. R auf 26. „ R auf 33 oder R auf 34.
6) W. L auf 53 *sch.* T auf 41 *sch.* T auf 42 *sch.*
   S. R auf 33, 34. R auf 34. „ R auf 33.
7) W. T auf 35 *sch.* T auf 42 *sch.* L auf 26 *matt.*
   S. R auf 26. „ R auf 33.
9) W. P auf 33 *sch.* L auf 26 *matt.*
   S. R auf 17.
9) W. T auf 11 *sch.*
   S. P auf 26.
10) W. L auf 26 *matt* odor P auf 26 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

S. kann, um das gezeigte *Matt* zu hindern, nur spielen:
T auf 4 oder 13, oder P auf 34, oder C auf 20, oder L auf 19.
Bei jedem andern Zug würde W. das gezeigte *Matt* bewirken.
Spielte S. zuerst.

1) S. L auf 19, anscheinend der vortheilhafteste Zug. Er wird aber
   W. C auf 19 *sch.* besser thun, T auf 13 zu spielen: denn bei diesem Zug mufs er unfehlbar gewinnen, W. spiele wie er wolle, indem S. die Reihe 9—16 *deckend*, mit T auf 16 kommen kann, und die D dadurch wirksam macht, da er *matt* droht, und W. zwingt, P auf 46 zu ziehen, um den *Matt* zu entgehen.
2) S. R auf 11 oder „ „ „ R auf 10, bei R auf 1 zieht W. L auf
   W. C auf 29 *sch.* „ „ „ L auf 46. 46, und hält alsdann
3) S. R auf 4. „ „ „ „ R auf 11. immer *remis* mit C auf
   W. L auf 39. „ „ „ „ C auf 29 *sh.* 29 u. 19 od. 12 *sch.*
4) S. D auf 16 od. D auf 8, 24. R auf 4, Stellung des 3ten Zugs.
   W. C auf 19 *sch.* C auf 14 *sch.* gewinnt D.
5) S. R auf 12.
   W. C auf 29 *schach*, hält *remis* durch stetes *Schach*, dann zöge
   S. R auf 13, dann W. T auf 11, und gewinnt D.

§. 6.

Spielendungen, wo ein Thurm matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 27 *schach.* — S. P auf 27.
2) W. T auf 4 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 29 *sch.* — W. D auf 29.
2) S. P auf 29. — W. T auf 4 *schach*, und kann gewinnen, da er P von 29 schlägt.

II. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 23 *sch.* — S. C auf 23.
2) W. T auf 16 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 24. — W. C auf 14 *sch.*
2) S. C auf 14. — W. L auf 14.
3) S. C auf 29. — W. L auf 23.
4) S. C auf 23, und muſs nun gewinnen, da er so stark an P ist.

III. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 51.)

1) W. D auf 42 *sch.* — S. R auf 25.
2) W. D auf 26 *sch.* — S. P auf 26.
3) W. T auf 1 *matt.*

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 31 *sch.* — S. T auf 31.
2) W. T auf 22 *sch.* — S. R auf 22.
3) W. T auf 20 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 1 *sch.* — W. T auf 4.
2) S. D auf 4 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.)

1) W. C auf 39 *sch.* — S. T auf 39.
2) W. T auf 30 *sch.* — S. R auf 30.
3) W. T auf 28 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 22 *sch.*
   W. R a. 7 oder
2) S. T a. 1 *sch.*
   R a. 5 (R a. 13, 15. — S. T a. 9 *sch.* — W. R wo er will. — S. T a. 6 *matt.* — 2) S. T a. 6 *sch.* — W. R a. 12 (R a. 13. — S. T a. 9 *matt*). — 3) S. T a. 14 *sch.* — W. R a. 5 (R a. 3, 4. — S. T a. 1 *matt*). — 4) S. R a. 21. — W. T a. 20 *sch.* (anders *matt*). — 5) S. T a. 20. — W. was er will. — 6) S. T von 14 a. 13 *matt.*

   W. R a. 16 oder
3) S. T a. 9 *sch.*
   R a. 15. — 3) S. T a. 9 *sch.* — W. R a. 7, 8. — 4) S. T a. 6 *matt.*

   W. R a. 7 oder
4) S. T a. 23 *sch.*
   R a. 8. — 4) S. T a. 6 *matt.*

   W. R a. 6 oder
5) S. R a. 21.
   R a. 8. — 5) S. T a. 24 *sch.*, und hält *Remis* mit stetem *Schach*, oder macht das Spiel des 5ten Zugs. W. T a. 20 *sch.*, bei jedem andern Zug *matt.*

6) S. R a. 20.
   W, C a. 37 *sch.*
7) S. R a. 29.
   W. T a. 61.
8) S. T a. 19. droht mit *Matt* auf 3.
   W. wird nun *remis* machen können, wenn er aufmerksam spielt.

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 8).

1) W. T auf 32.				
S. T auf 32	oder T auf 35	oder T auf 34	oder T wo er will.	
2) W. T auf 17 *sch.*	T auf 17 *sch.*	T auf 17 *sch.*	T auf 17 *matt.*	
S. R wo er will.	T auf 19.	„	T auf 18.	
3) W. T auf 25.	„	T auf 24 *sch.*	T auf 18 *matt.*	
S. R wo er will.	R wo er will.			
4) W. T auf 32 entschieden *matt.*	T auf 19 entschieden.			

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge wird immer nur *remis* machen, und muſs zuerst D auf 54 *sch.* ziehen, um den Angriff zu bekommen, und sich gegen das *Matt* von W. zu *decken.*

1) W. D auf 35 *sch.* — S. R auf 25.
2) W. D auf 27 *sch.* — S. P auf 27.
3) W. C auf 35 *sch.* — S. R auf 26, 34.
4) W. T auf 18 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D a. 17.
   S. T a. 2 od. P a. 17 oder „ „ P a. 18 od. P a. 26 od. w. er w.
2) W. L a. 19. „ L a. 19 *matt*. „ „ L a. 19 *sch*. D a. 19 *sch*. D a. 10
   S. D a. 3 oder P a. 19 oder was er will.. R a. 2. „ R a. 2. *matt*.
3) W. D a. 9 *sch*. D a. 19 *sch*. L a. 10 *sch*. D a. 10 *mt*. T a. 26 *matt*.
   S. R a. 9. „ T a. 10. „ T a. 10.
4) W. T a. 57 *mt*. D a. 10 *mt*. D a. 10 *matt*.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 38.
   W. D auf 32 oder D auf 47 oder R auf 55 oder wo er will.
2) S. T auf 6. „ T auf 6. „ C auf 40 *sch*. D auf 56 *matt*.
   W. T auf 57. „ D auf 38. „ wo er will.
3) S. C auf 52. „ T auf 38. „ C auf 23 gewinnt.
   W. L auf 60. „ T auf 57.
4) S. D auf 54 u. „ C auf 52 kann gewinnen.
   kann gewinnen.

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 57).

1) W. T a. 64 *sch*.
   S. T a. 56 od. „ „ C a. 32, 16 od. C a. 24.
2) W. T a. 16 *sch*. „ „ T v. 10 a. 16 *mt*. T a. 2 *sch*.
   S. C a. 16 oder T a. 16. „ „ „ „ C a. 7 od. C a. 5.
3) W. P a. 15 *matt*. P a. 15 *matt*. „ „ „ T a. 24 *matt*. „ T a. 5 *matt*.

X. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 7. (mit Nro. VI. einerlei Grundlage).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. T auf 40.
   S. T auf 40 oder T auf 19 oder T auf 18 oder was er will.
2) W. T auf 41 *sch*. T auf 41 *sch*. T auf 41 *sch*. T auf 41 *matt*.
   S. R wo er will. T auf 43. „ T auf 42.
3) W. T auf 33 *sch*. T auf 43 *sch*. T auf 42 *matt*.
   S. R wo er will. R wo er will.
4) W. T a. 40 entsch. T auf 43 entschieden.

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 64).

1) W. T auf 32.
   S. T auf 3 oder T auf 2 oder L auf 32 oder T auf 5, 6, 7.
2) W. C auf 19. „ C auf 19. „ C auf 19. „ C auf 19.

S. T auf 11, 19. was er will. was er will. was er will.
3) W. T auf 8, 4 *sch.* T a. 9 od. P T a. 4 od. 9 T auf 9 *matt.*
S. T auf 3. a. 10 *matt.* *matt.*
4) W. T auf 3 *matt.*

S. kann das Spiel um zwei Züge aufhalten durch L auf 55 und 46 *schach*, dem W. mit R auf 53 und 54 ausweicht.

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit C auf 53).

1) W. T auf 25 *sch.*
S. R auf 25 oder „ „ R auf 18.
2) W. D auf 27 *sch.* „ „ D auf 27 *matt.*
S. P auf 27 oder C auf 26.
3) W. C auf 35 *sch.* C auf 35 *matt.*
S. R auf 26.
4) W. T auf 18 *matt.*

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 9 oder „ „ „ „ „ „ P a. 27 *sch.*
S. T a. 3, 4, 5 od. T a. 2 od. D a. 9 *sch.* D a. 42 od. D a. 28.
2) W. T a. 10 *sch.* „ P a. 27 *s.* P a. 27 *sch.* T a. 9 *sch.* L a. 28 *sch.*
S. T a. 11, 12, 13. R a. 23. R a. 23. „ D a. 10. „ R a. 23.
3) W. T v. 10 nimmt T *s.* P a. 30 *s.* P a. 30 *sch.* T a. 10 *sch.* P a. 30 *sch.*
S. R a. 23. „ R a. 16, 24. R a. 16, 24. R a. 23. R a. 16, 24.
4) W. P a. 30 *sch.* T a. 56 T a. 56 *matt.* P a. 30 *sch.* T a. 56 *matt.*
S. R a. 16, 24. *matt.* „ „ „ „ R a. 16, 24.
5) W. T a. 56 *matt.* „ „ „ „ „ „ T a. 56 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 23, der einzige Zug, das *Matt* zu verhüten, ohne die D zu verlieren.
W. P auf 27 *schach* sein bester Zug.
2) S. R auf 15, wollte er L nehmen, so verlöre er D.
W. L auf 7 oder C auf 6, um nicht ein Stück umsonst zu verlieren.
3) S. T auf 7 oder 6.
W. kann nun höchstens *remis* machen, aber bei gutem Spiel von S. wohl schwerlich gewinnen, dagegen dieser bessere Aussicht zum Gewinn hat.

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 57).

1) W. C auf 23 *schach.*
S. R auf 7 oder P auf 23.
2) W. C auf 13 *sch.* T auf 16 *schach.*
S. R auf 8. „ R auf 16.
3) W. T auf 16 *sch.* T auf 64 *matt.*
S. R auf 16.
4) W. T auf 64 *matt.*

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. V. Nro. 2. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 13 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. D auf 7 *sch.* — S. T auf 7.
3) W. C auf 23 *sch.* — S. P auf 23.
4) W. T auf 40 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 58 *sch.* — W. D auf 59, 62.
2) S. D auf 59, 62 *matt.*

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 3 *sch.* — S. R auf 10.
2) W. C auf 20 *sch.* — S. R auf 17.
3) W. T auf 25 *sch.* — S. P auf 25.
4) W. T auf 19 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 49 *sch.* — W. R auf 58.
2) S. T von 56 auf 50 *matt.*

XVII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 55 *sch.* — S. R auf 6 (R a. 8, 16. — W. T a. 64 *matt*).
2) W. C auf 12. — S. T auf 12.
3) W. T auf 5 *sch.* — S. R auf 5.
4) W. T auf 7 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

Um das ihn drohende *Matt* abzuwenden, und zugleich den wichtigen P von 43 zu erhalten, kann er nur spielen: D auf 26 oder P auf 51 *sch.* In beiden Fällen aber zieht W. T auf 55 *sch.* (oder erst R auf 59, wenn P auf 51 gegangen ist, wo alsdann D nach 33 muſs, um den P zu *decken*), und dann T auf 63, wo alsdann, um dem *Matt* zu entgehen, die D sich gegen einen T opfern muſs, worauf W. den P von 51 attaquirt, welchen er ohne Verlust erobern wird, und alsdann das Spiel, wenn er keine Fehler begeht, gewinnen muſs.

XVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 15.
S. T v. 7 a. 5, 6, 8 od. T a. 20 *sch.* (T a. 28. — W. L a. 28 *matt*). —
2) W. T a. 4 *sch.* 2) W. T a. 20. — S. T a. 2 *sch.* (anders *matt* mit L a. 28). — 3) W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 2. — 4) W. T a. 7 *matt.*

	od. T v. 4 a. 3, 5, 6	(T a. 12. — W. T a. 7 *sch.* — S. T a. 4. — W. T a. 4 *matt*). — 2) W. T a. 7. — S. T a. 7 (anders *matt* mit T). — 3) W. T a. 20. — S. T a. 2 *sch.* (anders *matt* mit L a. 28 od. T a. 4). — 4) W. P a. 2 D *sch.* — S. R a. 2. — 5) W. T a. 4 *matt.*
S. T a. 4.		
3) W. L a. 28 *sch.*		
S. T a. 28.		
	od. T a. 2 *sch.*	(T a. 15. — W. T a. 4 *matt*). — 2) W. P a. 2 D *sch.* — S. T a. 2 (R a. 2. — W. T a. 7 *matt*). — 3) W. T a. 25 *matt.*
4) W. T a. 7 *sch.*		
S. T a. 4.	od. C od. P wo er will	(T a. 28. — W. T a. 7 *sch.* — S. T a. 4. — W. T a. 4 *matt*). — 2) W. T a. 4 *sch.*, Spiel des 2ten Zugs.
5) W. T a. 4 *matt.*		

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 64 D, und gewinnt immer, da seine Macht zu groſs ist.
W. T auf 15 oder „ „ „ T auf 4 *sch.*
2) S. D auf 24 *sch.* „ „ „ T auf 4.
W. R auf 11 oder R wo er will. T wo er will.
3) S. T auf 15 *sch.* T auf 15 gewinnt. D auf 63 *schach*, und gewinnt.
W. R auf 4.
4) S. D auf 8 *matt.*

XIX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge muſs D auf 6 ziehen, um das *Matt* zu verhüten, kann aber wohl nur *Remis* machen, da beide Spiele gleich stark sind).

1) W. D auf 24. — S. D auf 6 anders *matt* mit D auf 15.
2) W. D auf 16 *sch.* — S. R auf 16.
3) W. T auf 64 *sch.* — S. D auf 24 anders *matt* mit T auf 8.
4) W. T auf 24 *sch.* — S. R auf 24 (R auf 7. — W. T auf 8 *matt*).
5) W. T auf 64 *matt.*

XX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 50).

1) W. D auf 2 *sch.* — S. R auf 2 (T auf 2. — W. C auf 11 *matt*).
2) W. C auf 12 *sch.* — S. R auf 1.
3) W. C auf 11 *sch.* — S. T auf 11.
4) W. T auf 6 *sch.* — S. T auf 3.
5) W. T auf 3 *matt.*

XXI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. T auf 6 *sch.*
S. C auf 3 oder C auf 5 oder L auf 3.
2) W. D auf 10 *sch.* T auf 5 *sch.* C auf 17 *matt.*
S. R auf 10. „ L auf 3.
3) W. P auf 17 *sch.* C auf 17 *matt.*
S. R auf 2 oder R auf 1.
4) W. C auf 19 *sch.* T auf 3 *matt.*
S. R auf 1. — 5) W. T auf 3 *matt.*

XXII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64.)

1) W. C a. 12 *sch.*
S. T a. 12 oder R a. 1 oder „ „ „ „ „ L a. 12.
2) W. D a. 29 *sch.* T a. 9 *matt.* „ „ „ „ „ D a. 11 *sch.*
S. D a. 29 oder R a. 1 oder C a. 11 oder T a. 11. C a. 11.
3) W. T a. 9. „ T a. 9 *matt.* D a. 11 *sch.* D a. 11 *sch.* P a. 9 *sch.*
S. T a. 64 *sch.* od. C a. 11. „ T a. 11. „ C a. 11. R a. 3.
4) W. R a. 64. „ P a. 11 *sch.* P a. 11 *sch.* P a. 11 *sch.* P a. 1 D *sch.*
S. D a. 32 *sch.* T a. 11. „ R a. 1. „ R a. 1. „ C a. 1.
5) W. R a. 63. „ T a. 1 *matt.* T a. 9 *matt.* T a. 9 *mt.* T a. 1 *matt.*
S. D a. 56, 64 *s.* od. C a. 11, anders *matt.*
6) W. R a. 56, 84. P a. 11 *sch.*
S. C a. 11. „ T a. 11.
7) W. P a. 11 *sch.* T a. 1 *matt.*
S. T a. 11. — 8) W. T a. 1 *matt.*

XXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 54).

1) W. D auf 11 *sch.*
S. R auf 9 oder R auf 1.
2) W. D auf 10 *sch.* C auf 18 *sch.*
S. R auf 10. „ R auf 9.
3) W. C auf 18 *sch.* D auf 10 *matt.*
S. R auf 2 oder R auf 9.
4) W. C auf 12 *sch.* T auf 11 *sch.*
S. R auf 9. „ R auf 2.
5) W. T auf 11 *matt.* T auf 10 *matt.*

XXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge ist gleich *matt* mit T auf 62 und D auf 64).

1) W. C au 11 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. L au 18 *sch.* — S. R auf 18.

3) W. P auf 27 *sch.*
   S. R auf 11 oder R auf 9.
4) W. C auf 21 *sch.* T auf 49 *sch.*
   S. R auf 3. „ D auf 41.
5) W. T auf 4 *matt.* T auf 41 *matt.*

XXV. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P auf 7 D *sch.* — S. R auf 7.
2) W. R auf 23.
   S. L auf 20 oder „ „ „ was er will.
3) W. T auf 1 *sch.* „ „ „ T auf 1 *sch.*
   S. L auf 6 oder L auf 2. „ L auf 2 oder 4 oder D auf 4.
4) W. P auf 14 *sch.* T auf 2 *matt.* T auf 2 oder 4.
   S. R auf 8. *matt.*
5) W. T auf 6 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 22 *sch.*
   W. R auf 39, 38 oder R auf 24 oder R auf 39, 32.
2) S. P auf 60 D. „ L auf 15 *sch.* P auf 60 D *sch.* gewinnt.
   W. P auf 7 D. „ wo er will.
3) S. R auf 7. „ P auf 60 D gewinnt.
   W. R auf 22.
4) S. D auf 20 *sch.*
   W. R wo er will.
5) S. D auf 28 *schach* gewinnt.

XXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 62).

1) W. D auf 8 *sch.* — S. T auf 8.
2) W. C auf 22 *sch.* — S. R auf 15.
3) W. C auf 12 *sch.*
   S. R auf 7 oder R auf 16.
4) W. T auf 6 *sch.* T auf 14 *sch.*
   S. R auf 16. „ R auf 7.
5) W. T auf 8 *matt.* T auf 15 *matt.*

XXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C a. 23 *sch.*
   S. T a. 23 oder „ „ „ „ „ P a. 23 oder R a. 7.
2) W. D a. 57 *sch.* „ „ „ „ „ D a. 56 *sch.* T a. 5 *matt.*
   S. T a. 15 oder R a. 7 oder D a. 15. T a. 16 oder R a. 7.
3) W. D a. 1 *sch.* T a. 5 *matt.* T a. 5 D a. 2 *sch.* T a. 5 *matt.*
   S. T a. 7. „ „ „ „ „ *matt.* R a. 15 oder D a. 3, 4, 5.
4) W. D a. 7 *sch.* „ „ „ „ „ T a. 13 *sch.* D a. 3, 4, 5 *sch.*

S. R a. 7. „ „ „ „ „ „ D a. 13. „ R a. 15.
5) W. T a. 5 *sch.* „ „ „ „ „ D a. 7 *matt.* T a. 13 *matt.*
S. R a. 15.
6) W. T a. 7 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

(Obgleich W. einen Officier mehr hat, so kann er doch höchstens nur *Remis* machen, beim geringsten Versehen aber leicht verlieren).

1) S. L a. 30.
W. L a. 19 oder D a. 57 (P a. 23. — S. L a. 23. — W. C a. 23
2) S. T a. 31 *sch.* — S. T a. 23 *sch.* — W. T a. 23. — S. D a. 28 *sch.* — W. R wo er will. — S. D a. 30 oder 32 *sch.* — W. R wo er will. — S. D a. 25 gewinnt). — 2) S. P a 28. — W. D a. 1 *sch.* — 3) S. T a. 7. — W. D a. 57 *sch.* — 4) S. D a. 15. — W. D a. 15 *sch.* — 5) S. T a. 15. — W. T a. 5 *sch.* — 6) S. T a. 7. — W. T a. 7. — 7) S. R a. 7. — W. R a. 47. — 8) S. L a. 37, und wird nun das Spiel wohl nur *remis* werden.
W. R a. 56 oder R a. 62, 64 (R a 46. — S. T a. 63. — W. L a. 12.
3) S. D a. 52 *sch.* — S. L a. 21. — W. L a. 21. — S. T a. 62 *sch. remis*). — 3) S. T a. 63 *sch.* — W. R a. 63. — 4) S. D a. 60 *sch.* — W. R wo er will. — 5) S. L a. 21. — W. C a. 21. — 6) S. D a. 51 *sch.* — W. R wo er will. — 7) S. D a. 19 gewinnt.
oder R a. 54. — 3) S. D a. 36 *sch.* — W. R a. 62 (R a. 46. — S. T a. 63. — W. T a. 5 *sch.* — S. R a. 15 gewinnt). — 4) S. T a. 63 *sch.* — W. R a. 53. — 5) S. L a. 39 *sch.* — W. L a. 46. — 6) S. T a. 55. — W. R a. 61, 62. — 7) S. D a. 63 *matt.*
W. T a. 53 oder L a. 55 (C a. 55. — S. T a. 32 *sch.* — W. R a.
4) S. D a. 38 *sch.* 47. — S. T a. 48 *matt*). — 4) S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 64. — 5) S. T a. 32 *sch.* — W. L a. 48. — 6) S. T a. 48 *sch.* — W. was er will. — 7) S. D a. 46 od. 56 *matt.*
oder R a. 64 (C a. 53 oder D a. 55. — S. T a. 63 oder 55 *sch.* — W. R a. 63 oder C a. 55. — S. L a. 21 gewinnt). — 4) S. T a. 63 *sch.* — W. R a. 63. — 5) S. L a. 21. — W. C a. 21. — 6) S. D a. 45 *sch.* gewinnt.
W. D a. 47 (R a. 64. — S. T a. 63 *sch.* — W. R a. 63. — S. D a. 59 *sch.* gewinnt.
5) S. D a. 47 *sch.* — W. R a. 64. — 6) S. T a. 32 *sch.* — W. T a. 56. — 7) S. D a. 56 *matt.*

Zöge S. im 1sten Zug den R, dann wäre der beste Zug für W.: P auf 28 nimmt L.

XXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. R auf 35.
   S. P auf 49 oder R auf 49, 50, 51 oder R auf 59.
2) W. R auf 42. „ T auf 53 *sch.* „ „ R auf 42.
   S. P auf 57 C *sch.* R auf 58. „ „ „ wo er will.
3) W. R auf 43. „ R auf 42 entschieden. R auf 41 oder 49 entsch.
   S. C auf 51 oder R auf 49.
4) W. T auf 53. „ T auf 34.
   S. C auf 41. „ R auf 41.
5) W. R auf 42. „ T auf 58 entschieden.
   S. C auf 51 oder R auf 59.
6) W. T auf 51. „ R auf 41.
   S. R auf 57. „ R auf 60.
7) W. T auf 59 *matt.* T auf 56 entschieden.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P a. 49.
   W. T a. 61 *sch.* od. T a. 34 *sch.* od. T a. 33 od. was er will.
2) S. R a. 50. „ „ R a. 57. „ „. P a. 57 D. P a. 57 D.
   W. T a. 53 *sch.* „ T a. 33, and. *pat.* T a. 57. T a. 60—64 *sch.*
3) S. R a. 58. „ „ R a. 50. „ „ R a. 57 *re-* R a. 50.
   W. T a. 49. „ „ T a. 49. „ „ „ „ *mis.* T a. 57.
4) S. R a. 49 *remis.* R a. 49 *remis.* „ „ „ „ „ R a. 57 *remis.*

XXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C a. 17 *sch.*
   S. R a. 1 oder L a. 17 (R a. 3. — W. D a. 35 *sch.* — S. L a. 18.
2) W. L a. 46. — W. D a. 7 *sch.* — S. R a. 10. — W. D a. 2 *matt*). — 2) W. P a. 17. — S. T a. 47 *sch.* (T a. 28. — W. D a. 28. — S. T a. 47 *sch.* — W. P a. 47. — S. D a. 47 *sch.* — W. P a. 47. — S. R a. 3. — W. D a. 10 u. 2 *matt*). — 3) W. P von 56 a. 47. — S. D a. 47 *sch.* (anders *matt* mit D a. 10 od. 5). — 4) W. P a. 47. — S. T a. 62 *sch.* (R a. 3. — W. D a. 10 *sch.* — S. R a. 4. — W. D a. 2 *matt*). — 5) W. R a. 62. — S. R a. 3 (anders *matt*). — 6) W. D a. 10 *sch.* — S. R a. 4. — 7) W. D a. 2 *matt.*
   S. T a. 46 oder T a. 28 (L a. 37. — W. L a. 37 *sch.* — S. T a. 28.
3) W. D a. 5 *sch.* — W. L a. 28 *matt*). — 3) W. D a. 5 *sch.* — S. T a. 5. — 4) W. T a. 5 *sch.* — S. L a. 3. — W. L a. 28 *matt.*
   oder T a. 2 (L a. 19, 28. — W. D a. 19, 28 *sch.* — S. P a. 19 oder T a. 28. — W. L a. 19, 28 *matt*). — 3) W. D a. 10 *sch.* — S. T a. 10. — 4) W. T a. 5 *matt.*
   S. L a. 3 oder T a. 5. — 4) W. T a. 5 *sch.* — S. L a. 3. — 5) W.
4) W. D a. 7. T a. 3 *sch.* — S. R a. 10. — W. T a. 2 *matt.*
   S. T a. 43 oder T a. 47 *sch.* (anders *matt* mit D a. 3 oder 28). —
5) W. D a. 28 *sch.* 5) W. P von 56 a. 47. — S. D a. 47 *sch.* — 6) W.

S. L a. 10. P a. 47. — S. was er will. — 7) W. D a. 3 oder
6) W. T a. 5 *sch.* 28 *matt.*
S. T a. 3.
7) W. T a. 3 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L a. 37, droht mit *Matt* durch D auf 55.
W. P a. 46, welchen andern Zug er auch zu Deckung des *Matts*
3) S. T a. 46. thut, er führt immer zum gezeigten Spiel zurück, oder bewirkt das *Matt* früher, denn er kann nur ziehen: C auf 17 oder 19 *schach*, oder L auf 46. Gegen den 1sten Zug spielt wie im 4ten Zug S. R auf 10 oder P auf 19. — Gegen den 2ten Zug L auf 46, und dann D auf 55 *matt*.
W. L a. 46. Ehe er diesen Zug thut, kann er auch erst die folgenden thun. Bei jedem andern Zug würde er *matt* durch D auf 55 oder 62.
3) S. L a. 46 droht mit *Matt* auf 55.
W. C a. 17 *sch.* Wenn er gleich den 5ten Zug thut, so wird er
4) S. R a. 10. um zwei Züge eher *matt*. Zöge er C a. 19 *sch.*, so nimmt S. diesen mit dem P v. 12, und macht dann um einen Zug früher *matt*.
W. C a. 27 *sch.* Thut er jetzt den 5ten Zug, so folgt das *Matt*
5) S. P a. 27. um einen Zug früher.
W. R a. 54 oder T a. 53 (bei jedem andern Zug *matt* mit D a. 55).
6) S. D a. 55 *sch.* — 6) S. L a. 53. — W. R a. 54 (bei jedem
W. R a. 45. andern Zug *matt* durch D a. 62). — 7) S. D a.
7) S. T a. 5 *sch.* 62 *sch.* — W. R a. 45. — 8) S. T a. 5 *sch.* — W. R a. 52. — 9) S. D a. 60 *sch.* — W. R a. 43. — 10) S. T a. 45 *sch.* — W. R a. 50. — 11) S. T a. 42 *sch.* — W. R a. 49. — 12) S. D a. 58 *matt*.
W. R a. 38 oder R a. 44. — 8) S. T a. 61. — W. P a. 18 oder
8) S. T a. 61. 39 (R a. 43 [R a. 35. — S. D a. 51 *matt*]. — S. T a. 59 *sch.* — W. R a. 42 [R a. 44. — S. D a. 53 *matt*]. — S. D a. 51 *sch.* — W. R a. 41. — S. T a. 57 *matt*). — 9) S. D a. 53 *sch.* — W. R a. 43. — 10) S. T a. 59 *sch.* — W. R a. 42. — 11) S. D a. 51 *sch.* — W. R a. 41. — 12) S. T a. 57 *matt*.
W. R a. 30 oder P a. 18 (P a. 39. — S. D a. 39 *matt*). — 9) S.
9) S. D a. 48 *sch.* T a. 37 *sch.* — W. R a. 30. — 10) S. S. D a. 48 *sch.*, Spiel des 9ten Zugs.
W. R a. 22 od. 23 od. R a. 38. — 10) S. D a. 39 *matt*.
10) S. T a. 21 *sch.*
W. R a. 14 oder R a. 15 oder 16. — 11) S. D a. 39 oder 30 *sch.*
11) S. D a. 30. — W. R wo er will. — 12) S. D a. 23. — W. was er will. — 13) S. T a. 5 *matt*.
W. R a. 7 oder 15.
12) S. T a. 23 *sch.*

W. R a. 16 oder R a. 8. — 13) S. D a. 6 *sch.* — W. R a. 12. —
13) S. D a. 14 *sch.* 14) S. D a. 15 *matt.*
W. R a. 8.
14) S. D a. 15 *matt.*

XXX. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 19 *sch.*
S. R auf 5 oder „ „ „ R auf 12 oder R auf 3.
2) W. D auf 1 *sch.* „ „ „ C auf 18 *sch.* C auf 18 *sch.*
S. C auf 1 oder R auf 12. R auf 5. „ R auf 10.
3) W. T auf 1 *sch.* C auf 18 *matt.* D auf 1 *sch.* D auf 9 *matt.*
S. R auf 12. „ „ „ „ C auf 1.
4) W. T auf 9 *sch.* „ „ „ T auf 1 *matt.*
S. R auf 5 oder R auf 3.
5) W. C auf 20 *sch.* C auf 20 *matt.*
S. R auf 6.
6) W. T auf 14 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 55 *sch.*
W. T auf 55 oder R auf 62.
2) S. D auf 55 *matt.* D auf 64 *matt.*

XXXI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 13.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 53.)

1) W. D auf 7 *schach.*
S. R auf 7 oder T auf 7.
2) W. P auf 14 *sch.* C auf 14 *matt.*
S. R auf 6 oder R auf 8.
3) W. L auf 41 *sch.* P auf 6 T *schach.*
S. T auf 41. „ T auf 6.
4) W. C auf 21 *sch.* T auf 6 *matt.*
S. R auf 13.
5) W. P auf 6 D *schach.*
S. R auf 12.
6) W. T auf 14 *matt* oder D auf 4 *matt.*

XXXII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 14.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 5 *schach.*
S. C auf 21 oder L auf 21.
2) W. C auf 39 *sch.* C auf 39 *schach.*
S. R auf 30. „ R auf 30.
3) W. T auf 28 *sch.* P auf 37 *schach.*
S. T auf 28. „ R auf 31.
4) W. P auf 37 *sch.* P auf 40 *schach.*

S. R auf 31. „ R auf 32.
5) W. P auf 40 *sch.* T auf 8 *matt.*
S. R auf 32.
6) W. T auf 8 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 60. — W. C auf 60.
2) S. P auf 57 D.
W. T auf 4 oder C auf 45.
3) S. D auf 60. „ L auf 46 *schach.*
W. T auf 5 *sch.* R auf 46.
4) S. R auf 36. „ D auf 64 *sch.*
W. T auf 45. „ R auf 39.
5) S. T auf 57. „ D auf 37 *schach*, und ist seine Macht zu stark, um nicht zu gewinnen.

XXXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 15.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 9 *sch.* oder T auf 3 *sch.*
S. R auf 9. „ „ R auf 3.
2) W. T auf 57 *sch.* „ D auf 43 *sch.*
S. R auf 2. „ „ R auf 2 oder R auf 4 oder 12.
3) W. T auf 1 *sch.* „ D auf 11 *sch.* D auf 11 *sch.*
S. R auf 1. „ „ R auf 1. „ R auf 5.
4) W. T auf 3 *sch.* „ D auf 3 *matt.* L auf 23 *matt.*
S. R auf 9.
5) W. P auf 18 *sch.* — S. R auf 17.
6) W. L auf 44 *sch.* — S. R auf 25.
7) W. T auf 1 *matt.*

XXXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 16. (vergleiche mit XXXV).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. L auf 11 *schach.*
S. T auf 11 oder R auf 1.
2) W. D auf 9 *sch.* C auf 18 *matt.*
S. R auf 9 oder R auf 3.
3) W. T auf 57 *sch.* C auf 18 *matt.*
S. R auf 2.
4) W. T auf 1 *sch.*
S. R auf 1.
5) W. C auf 18 *sch.*
S. R auf 2 oder „ „ „ R auf 9.
6) W. T auf 4 *sch.* „ „ „ T auf 49 *sch.*
S. T auf 3 oder R auf 9. R auf 2.
7) W. T auf 3 *sch.* T auf 1 *matt.* T auf 1 *matt.*
S. R auf 9.
8) W. T auf 1 *matt.*

XXXV. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 12.
(dieselbe Stellung wie XXXVI., nur hat S. ein C weniger, was ihn aber rettet).

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55.)

1) W. L auf 11 *sch.* — S. T v. 16 auf 11 (R auf 1. — W. C auf 18 *matt*).
2) W. D auf 9 *sch.* — S. R auf 9.
3) W. T auf 57 *sch.* — S. R auf 2.
4) W. T auf 1 *sch.* — S. R auf 1.
5) W. C auf 18 *sch.*
S. R auf 2 oder R auf 9.
6) W. C auf 12 *sch.* T auf 49 *sch.*
S. T auf 12. „ R auf 2.
7) W. kann nun „ T auf 1 *matt.*
kein *schach* mehr bieten, und verliert daher.

XXXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 17.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 33 *sch.* — S. R auf 2.
2) W. C auf 19 *sch.* — S. R auf 10 (R a. 3. — W. D a. 1 u. 4 *matt*)
3) W. D auf 1 *sch.* — S. R auf 1.
4) W. T auf 33 *sch.* — S. R auf 10.
5) W. T auf 9 *sch.* — S. R auf 3.
6) W. T auf 1 *sch.* — S. R auf 10 oder 12.
7) W. T auf 2 oder 4 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D auf 39.
W. D auf 39 oder C auf 19 *sch.*, bei jedem andern Zug geht S. D auf
2) S. L auf 39. „ R auf 10. 40 *sch.*, u. nimmt dann C mit T auf 4.
W. C auf 19 *sch.* D auf 39, bei jedem andern Zug attaquirt S. mit
3) S. R auf 10 u. L auf 39. D auf 40 od. T auf 8 *sch.*, und wird
muſs nun bei seiner Uebermacht gewinnen. in jedem Fall suchen, Stück um Stück abzutauschen, wo ihm dann der T übrig bleibt, mit dem er leicht *matt* setzt.

XXXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 18.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 59).

1) W. T a. 8.
S. T a. 51 oder C a. 36 (C a. 20, 41, 43 oder P a. 25 oder T von
2) W. C a. 12 *sch.* 50 wo er will. — W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 3 oder 9 [wenn C auf 20 steht] *matt*). — 2) W. C a. 12 *sch.* — S. R a. 10 (R a. 1. — W. T a. 3 *sch.* — S. R a. 10. — W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 5 *matt*). — 3) W. C a. 27 *sch.*, und weiter wie im 4ten Zug.

oder T a. 4—8 (R a. 1. — W. P a. 10 *sch.* — S. R a. 2. W. C a. 19 *matt*). — 2) W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 1, 3. — 3) W. P a. 10 *matt.*

oder C a. 11 (C a. 9. — W. P a. 9 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 2. — W. T a. 2 *matt*). 2) W. T a. 3 *sch.* — S. R a. 3 (R a. 10. — W. T von 13 a. 11 *sch.* — S. R a. 18. — W. C a. 35 *sch.* — S. R a. 26. — W. T a. 2 *sch.* — S. R a. 33. — W. C a. 50 *sch.* entsch.). — 3) W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 4 (R a. 2. — W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 9 *matt*). — 4) W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 5. — 5) W. P a. 10. — S. T a. 10. — 6) W. T a. 10 entschieden.

S. R a. 1 oder 3) W. P a. 10 *sch.* — R a. 10. — 3) W. C a. 27 *sch.*, Stell. des 4ten Zugs.

S. R a. 10 oder 4) W. C a. 27 *sch.* — R a. 9. — 4) W. P a. 2 D *sch.* — S. T a. 2. — 5) W. C a. 2 *sch.* — S. R a. 18. — 6) W. T a. 24 *sch.* — S. R a. 27 (R a. 25. — W. T a. 17 *sch.* — S. R a. 34. — W. T a. 37 *sch.* entsch.). — 7) W. T a. 11 *sch.* — S. R wo er will. — 8) W. T a. 51 entsch.

S. R a. 19 oder 5) W. T a. 3 *sch.* — R a. 18 (R a. 2. — W. T a. 10 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 3 *matt*). — 5) W. T a. 10 *sch.* — S. R a. 25 (R a. 27. — W. T a. 3 *sch.* — S. R wo er will. — W. T a. 51 entschieden). — 6) T a. 3. — S. T a. 59 *sch.* — 7) W. R a. 52. — S. T wo er will. — 8) W. T a. 19 und 17 entschieden.

S. R a. 20 oder 6) W. T a. 12 *sch.* — R a. 18 (R a. 28. — W. T a. 12 *sch.* — S. R a. 35. — W. C a. 17 *sch.* — S. R a. 42. — W. T a. 51. — S. R a. 29. — S. R a. 51. — W. C a. 27 entschieden). — 6) W.

7) W. C a. 44 *sch.* — T a. 21 *sch.* — S. R a. 25. — 7) W. T a. 17 *sch.* —

S. R a. 21. — S. R a. 34. — 8) W. C a. 44 *sch.* — S. R a. 42. —

8) W. T a. 51. — 9) W. T a. 51. — S. R a. 51. — 10) W. T a. 19

S. R a. 12. — entschieden.

9) W. T a. 49. — S. C a. 11. — 10) W. C a. 34. — S. was er will. — 10) W. C a. 17 oder T a. 25 entschieden.

Wollte S. im 1sten Zug mit T auf 58 *schach* gehen, und dieses fortsetzen, so würde W. R auf 54, 47, 38 nach 31 bringen, und das Spiel bliebe alsdann dasselbe.

XXXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 19.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P a. 16 *sch.*
S. R a. 6.
2) W. T a. 61.
S. L a. 22 *sch.*
3) W. T a. 29.

Dieser Zug giebt die längste Vertheidigung. Zieht er L wo anders hin, oder P a. 50, dann thut W. immer den 3ten Zug. Zieht er die D, so dafs sie 8 bedroht, oder P von 38 oder C, dann spielt W. L a. 41 *sch.* Geht D so, dafs 8 frei wird, dann zieht W. P a. 9 D, und das weitere Spiel ist alsdann aus dem Gezeigten leicht abzuleiten.

S. L a. 29 oder L a. 13 (bei jedem andern Zug gäbe L a. 41 oder
4) W. L a. 41 *sch.* P a. 8 D *matt*). — 4) W. P a. 8 D *sch.* — S. R a. 14. — 5) W. T von 11 a. 13 *matt*.
S. R a. 5 (L a. 20. — W. L a. 20 *matt*).
5) W. T a. 13 *sch.*
S. R a. 4 oder R a. 6. — 6) W. T a. 29 *sch.* — S. R a. 14, 15,
6) W. T a. 29. — 7) W. T a. 13 *sch.* — S. R a. 22 (anders *matt*), — 8) W. P a. 8 D *sch.* — S. R a. 30. — 9) W. D a. 29 *matt*.
S. R a. 11, 12 oder R a. 3 (P oder C wo er will. — W. P a. 8 D
7) W. P a. 8 D. *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 15 *sch.*, Spiel des 8ten Zugs dieser Variante). — 7) W. P a. 8 D *sch.* — S. R wo er will. — 8) W. D
S. was er will., a. 15 *sch.* — S. R a. Reihe 17—24 (R a. 4, anders *matt* mit T a. 5. — W. T a. 25. —
8) W. D a. 22. S. was er will. — W. T a. 1 *matt*). — 9) W. D a. 22 *sch.* — S. R wo er will. — 10) W. T
S. was er will. a. 13 *sch.* — S. R wo er will. — 11) W. D a. 6 *matt*.
9) W. T a. 13. — S. was er will. — 10) W. D a. 6 *matt*.

Zöge S. im 1sten Zug:

R a. 8.
2) W. L a. 50.
S. D a. 50, die beste Vertheidigung, weil er sonst die D verliert.
3) W. T a. 61.
S. D a. 15, der beste Zug, um das *Matt* v. T a. 5 zu *decken*, denn
4) W. T a. 15. bei L a. 13 verliert er diesem, und muſs doch die D a. 15 bringen.
S. R a. 15, bei jedem andern Zug zöge W. T a. 14, und dann T a.
5) W. P a. 8 D *sch.* 5 *matt*.
S. R a. 8 oder R a. 14. — 6) W. D a. 5 *sch.* — S. R a. 15. — 7) W.
6) W. R a. 23. D a. 23 *sch.* — S. R a. 6, 8. — 8) W. T a. 5 *matt*.
S. L a. 24 oder L a. 13. — 7) W. T a. 13. — S. was er will. —
7) W. T a. 5 *sch.* 8) W. T a. 5 *matt*.
S. L a. 6.
8) W. T a. 6 *matt*.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 24 *sch.*
W. R auf 39 oder R auf 23, 24.
2) S. D auf 31 *sch.* D auf 31 *matt*.
W. R auf 46 oder R auf 48.
3) S. D auf 47 *sch.* D auf 47 *matt*.
W. R auf 37 oder R auf 53.
4) S. D auf 55 *sch.* P auf 46 *sch.*

In beiden Stellungen zeigt sich der Vortheil für S. so deutlich, daſs Jeder leicht einsehen wird, wie die Partie gewonnen werden muſs.

XXXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 20.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64.)

1) W. T a. 40.
S. D a. 30 oder D a. 39, 40, 3. (Bei jedem andern Zug geht zwar die D immer verloren; aber er kann das Spiel länger aufhalten, wiewohl er immer verlieren mufs. Am längsten dauert das Spiel, wenn er zieht D a. 56 *sch.* — W. T a. 56. — S. P a. 56 *sch.* — W. R a. 54. — S. P a. 29. — W. C a. 29. — S. P a. 33. — W. D a. 28. — S. C a. 12. Nimmt W. den C, dann kann S. mit dem freien T von 1 operiren. Zöge W. C a. 23 *sch.* — S. P a. 23. — W. T a. 64 (droht mit *matt*). — S. C a. 22. — W. T a. 56 *sch.* — S. C a. 32, was das Spiel sehr weitläufig machen würde). S. setzt *matt* nach dem Spiel des
2) W. P a. 37. 5ten Zugs.
S. C a. 48 *sch.* Was er anders zieht, so verliert er dabei D oder
3) W. R a. 55. wird auf die gezeigte Weise *matt*.
S. C a. 38 *sch.*, bei jedem andern Zug geht die D verloren, oder
4) W. T a. 38. er wird *matt* auf eine der gezeigten Arten.
S. D a. 38 oder „ „ „ D a. 3, bei jedem andern Zug ist die
5) W. D a. 7 *sch.* „ „ „ „ C a. 23 *sch.* D verloren, oder W.
S. R a. 7 oder T a. 7. „ P a. 23. setzt *matt* auf eine der
6) W. C a. 13 *sch.* C a. 14 *mt.* T a. 40 *matt.* gezeigten Arten.
S. R a. 8.
7) W. C a. 14 *sch.* — S. T a. 14.
8) W. T a. 3 *sch.* — S. T a. 6.
9) W. T a. 6 *matt.*

XL. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 21.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 40.
S. L a. 60 oder L a. 3 (L a. 21, 30, 32, 48. — W. R oder T nimmt
2) W. T a. 36. L entschiedenes *matt*). — 2) W. T a. 8 *sch.* — S. R a. 12. — 3) W. T a. 7. — S. L a. 10, 17 (R a. 19. — W. T a. 3 entschieden) — 4) W. T a. 15 *sch.* — S. R a. 4 (R a. 3, 5. — W. P a. 12 *sch.* — S. R a. 4. — W. R a. 20. — S. L a. 35 [steht L a. 10, dann ist L verloren, oder T a. 7 setzt *matt*]. — W. T a. 31. — S. L a. 42, 49, 14 [anders *matt* oder L verloren]. — W. T a. 27. — S. was er will. — W. T a. 3 *matt*). — 5) W. P a. 12. — S. L a. 35, 36 (steht L a. 10, dann L a. 17, 19, 46. — W. R a. 20. — S. L a. 32 [L a. 35 giebt das Spiel des 7ten Zugs dieser Variante]. — W. T a. 7 *sch.* — S. L a. 5. — W. T a. 5 *matt*). — 6) W. R

a. 20. — S. L a. 35 (L a. 14. — W. T a. 31. S. L a. 35, 42, 49. — W. T a. 27. — S. L a. 17 [wenn er da nicht hin kann, ist er *matt* mit T a. 3]. — W. T a. 30. — S. was er will. — W. T a. 6 *matt*). — 7) W. T a. 31. — S. L a. 42, 49 (anders *matt*). — 8) W. T a. 27. — S. was er will. — 9) W. T a. 3 *matt*.

oder L a. 53, 46 (L a. 12. — W. T a. 8 *sch*. — S. L a. 5. — W. R a. 21. — S. R a. 3. — W. T a. 5 entschieden) — 2) W. R a. 21. — S. L a. 19, 20 (bei jedem andern Zug ist L verloren, oder T a. 8 *matt*). — 3) W. T a. 8 *sch*. — S. L a. 5. — 4) W. P a. 12. — S. R a. 11. — 5) W. P a. 5 D entsch.

S. L a. 42 oder L a. 51 — 3) W. P a. 12. — S. L a. 16, 24, 42, 58 (L wo er will. — W. T oder R nimmt L entschieden). — 4) W. R a. 20. — S. L a. 35, 28, 60 (L wo er will. — W. T a. 38 oder 34, Spiel des 5ten Zugs oder der Variante des 4ten Zugs), — 5) W. T a. 38. — S. L a. 32 (L a. 14. — W. T a. 34. — S. was er will. — W. T a. 2 *matt*). — 6) W. T a. 6 *sch*. — S. L a. 5. — 7) W. T a. 5 *matt*.

3) W. P a. 12.

oder L a. 32, 46, 53. — 3) W. P a. 12. — S. L wo er will (setzt er L *en Prise*, dann nimmt T oder P den L). — 4) W. R a. 20. — S. L a. 12 (wo er anders hin zieht, ohne den L *en Prise* zu setzen, tritt das Spiel des 5ten Zugs, oder der Variante des 4ten Zugs, oder das der vorigen Variante, oder das der Variante des 3ten Zugs ein). — 5) W. T a. 40. — S. R a. 3, 5 (L a. 5. — W. T a. 6. — S. R a. 3. — W. T a. 5 entschieden). — 6) W. T a. 2. — S. R a. 10, 14. — 7) W. T a. 16. — S. was er will. — 8) W. T a. 12 entschieden.

S. L a. 51 oder L a. 7, 14, 49 (L wo er will. — W. T oder R nimmt L entschieden). — 4) W. R a. 20. — S. L a. 28, 35 (bei jedem andern Zug tritt das Spiel der Variante des 4ten Zugs ein). — 5) W. T a. 38. — S. L a. 14. — 6) W. T a. 34. — S. was er will. — 7) W. T a. 2 *matt*.

4) W. R a. 20.

S. L a. 30, 33 oder L a. 37, 44 (bei jedem andern Zug: W. T a. 34. — S. was er will. — W. T a. 2 *matt*). — 5) W. T a. 38. — S. L a. 14. — 6) W. T a. 34. — S. L a. 17 (L a. 10, 26. — W. T a. 38. — S. was er will. — W. T a. 6 *matt*). — 6) T a. 2 *sch*. — S. L a. 3. — 7) W. T a. 3 *matt*.

5) W. T a. 38.
S. L a. 12, 23.
6) W. T a. 6 *sch*.
S. L a. 5.

7) W. T a. 8 oder 5 *matt*, wenn L den P nicht genommen hat.
S. R a. 3.

8) W. T a. entschiedenes *Matt*.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

S. L auf 3 giebt das Spiel der 1sten Variante des vorigen Spiels. L auf 12. — W. T auf 8, ist das Spiel der 1sten Veränderung von der 2ten Variante des vorigen Spiels. Verläfst L die Reihe 3—48, dann zieht W. P auf 12 und R auf 20, was immer das Spiel des 6ten Zugs der 1sten Variante vom vorigen Spiel herbeiführt. S. mufs also immer verlieren.

XLI. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 22.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 63 und 61).

1) W. T a. 4 *sch.*
S. R a. 43 oder
2) W. T a. 48.
R a. 45. — 2) W. T a. 48. — S. D a. 48 (R a. 38, 54 oder D a. 46. — W. T nimmt D. — S. R nimmt T. — W. R a. 52. — S. was er will. — W. R a. 43. — S. was er will. — W. T a. 36. — S. was er will. — W. T a. 35 entschieden). — 3) W. T a. 44 *sch.* — S. R a. 37 (R a. 44 macht *pat*) (R a. 38, 54. — W. T a. 48. — S. was er will. — W. R a. 52 oder T a. 43 gewinnt P, und wird nun bald den andern auch erobern). — 4) W. T a. 48. — S. R a. 36. — 5) W. R a. 52. — S. R a. 37. — 6) W. R a. 43. — S. R a. 28. — 7) W. T a. 40. — S. was er will. — 8) W. T a. 35 entschieden.

S. D a. 48 oder
3) W. T a. 44 *sch.*
D a. 44. — 3) W. T v. 48 a. 44 *sch.* — S. P a. 44. — 4) W. T a. 44 *sch.* — S. R wo er will. — 5) W. R a. 52 entschieden.

S. R a. 50 oder
4) W. T a. 48.
R a. 34 (D od. R a. 44 *pat*). — 4) W. T a. 48. — S. P a. 43. — 5) W. R a. 51. — S. R a. 35 (P a. 60 D. — W. R a. 60. — S. R a. 42. — W. R a. 59. — S. R was er will. — W. R a. 51. — S. was er will. — W. T a. 43 entschieden). — 6) W. T a. 43 *sch.* — S. R wo er will. — 7) W. R a 52 entschieden.

S. P a. 43 oder
5) W. T a. 64.
R wo er will. — 5) W. R a. 52. — S. was er will. — 6) W. T a. 43. — S. was er will. — 7) W. T a. 35 entschieden.

S. R a. 53 oder
6) W. R a. 53 *sch.*
S. R a. 51.
7) W. T a. 63.
R a. 42 (P a. 51. — W. R a. 52. — S. R a. 42. — W. T a. 59. — S. was er will. — W. T a. 51 entschieden). — 6) W. R a. 53. — S. R a. 51 (R a. 50. — W. R a. 44, Spiel von Zug 8). — 7) W. T a. 63, Spiel von Zug 7.

S. R a. 50 oder
8) W. R a. 44.
R a. 42 (P a. 60 D. — W. T a. 60. — S. R a. 50, 42. — W. R a. 44. — S. R a. 50 [R a. 42 od. P a. 51. — W. T a. 59 od. 52. — S. was er will. — W. T nimmt P entschieden]. — W. T a. 61. — S. P a. 51 [R a. 42. — W. T a. 59. — S. was er will. — W. T nimmt P]. — W. T a. 53. — S. was er will. — W. T a. 51 entschieden). —

8) W. R a. 44. — S. R a. 50 (P a. 51. — W. R
a. 52. — S. R a. 50. — W. T a. 59. — S. wa
er will. — W. T a. 51 entschieden). — 9) W. T
a. 60. — S. P a. 51 (R a. 42. — W. T a. 58 sch.
Spiel des 9ten Zugs). — 10) W. T a. 52. — S. wa
er will. — 11) W. T a. 51 entschieden.

S. R a. 42 oder P a. 51. — 9) W. R a. 52. — S. was er will. —
9) W. T a. 58 *sch.* 10) W. T a. 59. — S. was er will. — 11) W. T
S. R a. 49. a. 51 entschieden.
10) W. R a. 51.
S. R a. 41 oder P a. 60 D. — 11) W. T a. 60. — S. was er will.
11) W. R a. 43. — 12) W. R a. 43 entschieden.
S. R a. 49.
12) W. T a. 50 *schach*, und nimmt dann P entschiedenes *Matt.*

XLII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 1. Fig. 23.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 55).

1) W. P a. 3 C *sch.*
S. R a. 17 oder R a. 10 (R a. 1. — W. L a. 28 *matt*). — 2) W
2) W. L a. 35 *sch.* L a. 28, Spiel des 3ten Zugs.
S. R a. 10 oder R a. 25. — 3) W. L a. 11 *sch.* — S. R a. 3
3) W. L a. 28 *sch.* (R a. 34. — W. L a. 20 *sch.* — S. R a. 33, 2
S. R a. 17. — W. T a. 41 *matt*). — 4) W. L 42 *sch.* — S.
4) W. T a. 19 *sch.* a. 26. — 5) W. C a. 20 *sch.* — S. R a. 17 (R
34. — W. T a. 35 *matt*). — 6) W. L a.
sch. — S. R a. 9. — 7) W. T a. 41 *matt.*
S. R a. 10 oder R a. 26 (R a. 25. — W. L a. 11 *sch.* — S. R
5) W. T a. 27 *sch.* 33, 34 [R a. 26. — W. C a. 9 *sch.* — S. R a. 3
S. R a. 17. 34. — W. T a. 35 *matt*]. — W. T a. 35 *sch.*
6) W. L a. 35 *sch.* S. R a. 26. — W. C a. 9 *sch.* — S. R a. 17.
S. R a. 10. W. T a. 33 *matt*). — 5) W. C a. 9 *sch.* — S.
7) W. T a. 11 *sch.* a. 34 (R a. 33 [R a. 25. — W. L a. 11 *sch.*
S. R a. 33, 34. — W. T a. 35 *matt*]. — W. T
17 *sch.* — S. R a. 34. — W. L a. 20 *matt*).
6) W. L a. 20 *sch.* — S. R a. 25 (R a. 33.
W. T a. 17 *matt*). — 7) W. P a. 34 *sch.*
S. R a. 33. — 8) W. T a. 17 *matt.*
S. R a. 2 (R a. 1. — W. T a. 9 *matt*).
8) W. T a. 9 *sch.*
S. R a. 3.
9) W. L a. 21 *sch.*
S. R a. 4.
10) W. L a. 31 *sch.*
S. C a. 22 (R a. 5. — W. T a. 1 *matt*).
11) W. L a. 22 *sch.*
S. R a. 5.
12) W. T a. 1 *matt.*

§. 7.

Spielendungen, wo die Königin matt setzt.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 56.)

1) W. T auf 4 *schach.*
   S. T auf 4 oder R auf 4.
2) W. D auf 10 *matt.* D auf 12 *matt.*

II. Stellung des Spiels siehe Tab. VIII. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit T auf 7).

1) W. C auf 31 *sch.* — S. T auf 31.
2) W. T auf 22 *sch.* — S. R auf 22.
3) W. D auf 20 *matt.*

III. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. D auf 14 *sch.* — S. R auf 4.
2) W. C v. 29 auf 19 *sch.* — S. nimmt C.
3) W. T auf 5 *sch.* — S. L auf 5.
4) W. D auf 5 *matt.*

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt *matt* mit D auf 60 und 59).

1) W. L auf 18 *sch.* — S. R auf 5. (R auf 13. — W. D auf 31 *sch.* —
2) W. C auf 20 *sch.* — S. R auf 13. R auf 5 od. 14. — W. C auf 20
3) W. D auf 31 *sch.* — S. R auf 20. *matt*).
4) W. D auf 27 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 29 *sch.* — S. R auf 24.
2) W. D auf 40 *sch.* — S. R auf 15.
3) W. D auf 16 *sch.* — S. R auf 22 oder 6.
4) W. D auf 8 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L auf 45.
   W. C auf 16 *sch.* oder C auf 37 *sch.*, bei jedem andern Zug macht
2) S. R auf 24. „ „ R auf 24. S. das Spiel des 4ten Zugs,
   W. D auf 56 *sch.* „ D auf 56 *sch.* oder gewinnt C von 22,
3) S. R auf 15. „ „ R auf 15. was die Partie gleich ent-
   W. D auf 40. „ „ D auf 29 *sch.* scheidet.
4) S. L auf 36. „ „ R auf 6.

W. D auf 56. „ „ D auf 8 *sch.*
5) S. D auf 50 *sch.* „ R auf 13.
W. D auf 50. „ „ D auf 29 *sch.*
6) S. L auf 50. „ „ D auf 21.
W. R auf 50. „ „ D auf 11 *sch.*
7) S. R auf 16 entschieden. „ R auf 6, und wird er nun sich bald den fernern Angriffen entziehen, und selbst angreifen können, wodurch das Spiel sich gleich zu seinem Vortheil entscheiden muſs.

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. VIII. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. C auf 20 *sch.*
S. D auf 20 oder P auf 20 oder „ „ „ R auf 1, 2.
2) W. D auf 37 *sch.* D auf 3 *matt.* „ „ „ D auf 7 *sch.*
S. D a. 19 *sch.* od. R auf 2 oder R auf 17. „ D auf 5.
3) W. L auf 19 *sch.* D auf 5 u. 3 *mt.* L auf 26 *matt.* D auf 5 *matt.*
S. R auf 17 oder R auf 2.
4) W. D auf 35 *sch.* D auf 5 *matt.*
S. P auf 26.
5) W. D auf 26 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 12.
W. D a. 62 oder D a. 43 oder C a. 20 *sch.* oder R a. 41, 42.
2) S. T a. 36 *sch.* T a. 36 *sch.* T a. 20. „ „ D a. 45 *sch.*
W. R wo er will. R a. 41. „ D a. 59. „ „ R a. 49, 50.
3) S. D a. 45 *sch.* D a. 27 *sch.* T a. 36 *sch.* „ T a. 52 *sch.*
W. R wo er will. D a. 27. „ R wo er will. „ R wo er will.
4) S. T a. 52. „ P a. 27 ge- D a. 25 od. 26. „ D a. 61 *sch.*
W. R wo er will. „ winnt. „ R a. 41, 42. „ D a. 59.
5) S. D bietet *sch.* auf Reihe 41—48. T a. 33 D a. 26. T a. 60 ge-
W. R wo er will. „ „ „ „ *matt.* R a. 43, 51. winnt.
6) S. D a. 50 *matt.* „ „ „ „ „ T a. 35 gewinnt.

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T a. 2 *sch.*
S. R a. 16 oder „ „ T a. 4 oder „ „ T a 5.
2) W. T a. 15 *sch.* „ „ D a. 6 *sch.* „ „ T a. 5 *sch.*
S. R a. 15. „ „ „ T a. 6 oder R a. 16. R a. 16.
3) W. D a. 39 *sch.* „ „ T v. 14 a. 6 *sc.* D a. 15 *mt.* T a. 15 *sch.*
S. R a. 14 oder R a. 16. R a. 16. „ „ „ R a. 15.
4) W. D a. 7 *sch.* D a. 7 *mt.* T a. 8 *matt.* „ „ D a. 39 *sch.*
S. R a. 13. „ „ „ „ „ „ „ „ R a. 14, 16.
5) W. D a. 5 *matt.* „ „ „ „ „ „ „ D a. 7 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 55 *sch.*
W. R auf 55 oder R auf 64.
2) S. D auf 53 *sch.* D auf 62 *matt.*

W. R auf 47 oder R auf 63, 64.
3) S. T auf 44 *sch.* T auf 60 *matt.*
W. R auf 40 oder R auf 38.
4) S. D auf 54 *sch.* D auf 46 *matt.*
W. R auf 32 oder R auf 39.
5) S. T auf 48 *sch.* D auf 47 *sch.* und 31 *matt.*
W. D auf 40 oder R auf 23.
6) S. D auf 40 *sch.* D auf 47 *sch.*
W. R auf 23. „ D auf 39.
7) S. D auf 31 *matt.* D auf 39 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 5 *sch.* — S. R auf 15.
2) W. L auf 24 *sch.* — S. R auf 24.
3) W. D auf 6 *sch.* — S. R auf 31.
4) W. T auf 30 *sch.* — S. P auf 30.
5) W. D auf 15 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D a. 63 *sch.*
W. R a. 40 oder R a. 38 (R a. 48. — S. D a. 64 *sch.* — W. R a. 47. — S. D a. 63 *sch.*, bleibt *Remise*, wenn
2) S. D a. 61 *sch.* W. bei diesem Spiel beharrt). — 2) S. D a. 36 *sch.* — W. R a. 31 (R a. 47. — S. D a. 63 *sch.*, Spiel des 1sten Zugs). — 3) S. D a. 29 *sch.*, Spiel des 3ten Zugs.
W. R a. 31 oder R a. 48 (T a. 47. — S. D a. 64 *sch.* — W. D a.
3) S. D a. 29 *sch.* 64. — S. T a. 64 *sch.* — W. T a. 48. — S. T a. 59 gewinnt). — 3) S. D a. 64 *sch.* — W. R a. 47. — 4) S. D a. 63, Spiel des 1sten Zugs.
W. R a. 40 oder T a. 30 (R a. 24. — S. T a. 64 *sch.* — W. T a.
4) S. T a. 64 *sch.* 48. — S. T a. 48 *matt*). — 4) S. P a. 30. — W. L
W. T a. 48. a. 38. — 5) S. D a. 15 *sch.* — W. R a. 30. — 6) S.
5) S. D a. 61 *sch.* D a. 23 *sch.* — W. D a. 23. — 7) S. P von 16 a.
W. R a. 31. 23 *sch.* — W. R a. 37. — 8) S. T a. 62 *sch.* muſs
6) S. D a. 59 *sch.* bei seiner Ueberlegenheit gewinnen.
W. D a. 59.
7) S. T a. 59, und wird bei seiner Uebermacht gewinnen.

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. VI. Nro. 2. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt P auf 62 D, und ist die Partie nun *Remis*).

1) W. R a. 39.
S. R a. 55 oder „ „ „ P a. 62 D.
2) W. D a. 53. „ „ „ „ R a. 47.
S. R a. 48 oder R a. 63, 64. D a. 48 *sc.* od. D a. 54, 44, 53, 46, 38 *sc.*
3) W. D a. 62 *sch.* R a. 47. „ R a. 48. „ R od. D nimmt D.
S. R a. 56. „ R a. 64, 63. R a. 62. „ R a. 62, 64.

4) W. D a. 54 *sch.* D a. 62, 54 *sch.* R a. 47. „ D a. 54, 55, 60 *matt.*
S. R a. 64. „ R a. 64. „ R a. 63.
5) W. D a. 53. „ D a. 55 *matt.* D a. 55 *matt.*
S. R a. 63.
6) W. R a. 47. — S. R a. 64. — 7) W. D a. 55 *matt.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 10 *sch.*
S. R auf 4.
2) W. T auf 1 *sch.*
S. D auf 3 oder „ „ „ T auf 3.
3) W. D auf 19. „ „ „ „ D auf 11 *matt.*
S. D auf 1 *sch.* oder was er will.
4) W. D auf 1 *sch.* „ D auf 3 *matt.*
S. R auf 12.
5) W. C auf 22 *sch.*
S. R auf 21, 13 oder R auf 11, 20.
6) W. D auf 5 *sch.* „ C auf 5 *sch.*
S. R auf 22. „ „ R wo er will.
7) W. P auf 43 entsch. P auf 43 entschieden.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 51.
W., wenn er jetzt das oben gezeigte Spiel machte, würde er verlieren, indem der P von 51 D wird. Was er aber anders spielt, so muß er doch verlieren, bei der grofsen Uebermacht von S.; z. B.:
W. T auf 1 *sch.*
2) S. R auf 12. — W. D auf 10 *sch.*
3) S. R auf 20. — W. T auf 5.
4) S. D auf 28 *schach.*
W. D auf 42 oder R auf 41.
5) S. D auf 42. „ T auf 43 *sch.*
W. R auf 42. „ R auf 34 oder P auf 43.
6) S. P a. 59 D entsch. D auf 10 entschieden.

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 3.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D auf 4 *sch.* — S. L auf 7.
2) W. C auf 31.
S. P auf 31 oder „ „ „ T auf 30 oder T auf 10.
3) W. D auf 31. „ „ „ „ C auf 14 *sch.* C auf 14.
S. L auf 16 oder T auf 30. „ T auf 14. „ T auf 14.
4) W. D auf 4 *sch.* D auf 40 *sch.* P auf 14. „ P auf 14.
S. L auf 7. „ T auf 32. „ R auf 16. „ R auf 16.
5) W. D auf 40 *sch.* D auf 32 *sch.* D auf 7 *sch.* D auf 7 *matt.*
S. L auf 16. „ L auf 16. „ R auf 23.
6) W. D auf 16 *matt.* D auf 16 *matt.* P auf 6 T gewinnt.

Man sieht leicht, dafs S. im 3ten Zug sein *Matt* um einige Züge länger aufhalten kann, wenn er mit seinen T von 51 *schach* biete

und ihn schlagen läßt. Dies ändert das Spiel aber nicht, denn er kann das *Matt* dadurch nicht abwenden.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 30.
   W. D auf 2 *sch.*, um die P zu beobachten und *maskiren* zu kön-
2) S. L auf 7. nen, auch um L auf 7 fest zu halten.
   W. C auf 61, bei C auf 40 oder 36 giebt S. T auf 31 *sch.*, und
3) S. T auf 59. dann T auf 59 *sch.*, wodurch er Zeit gewinnt
   W. D auf 34. P auf 41 vorzubringen.
4) S. T auf 57, und bringt nun ohne Aufenthalt P auf 41 und 49, was ihm D und Gewinn des Spiels sichert.

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 50).

1) W. D a. 22 *sch.*											
S. R a. 24 bder	„	„	„	„	„	„	R a. 7.				
2) W. D a. 40 *sch.*	„	„	„	„	„	„	D a. 21 *sch.*				
S. R a. 15.	„	„	„	„	„	„	R a. 15, 8.				
3) W. D a. 36 *sch.*	„	„	„	„	„	„	D a. 29 *sch.*				
S. R a. 24 oder	„	„	R a. 7.	„	„		R a. 24 oder	R a. 7.			
4) W. D a. 38 *sch.*	„	„	D a. 28 *sch.*	„			T a. 32 *sch.*	D a. 2 *sch.*			
S. R a. 15.	„	„	„	R a. 15 od. 8.	„		P a. 32.	„	R a. 15.		
5) W. D a. 29 *sch.*	„	„	D a. 29 *sch.*	„			D a. 22 *matt.*	D a. 6 *matt.*			
S. R a. 24 oder	R a. 7.	„	R a. 24 oder	R a. 7.							
6) W. T a. 32 *sch.*	D a. 2 *sch.*		T a. 32 *sch.*	D a. 2 *sch.*							
S. P a. 32	„	R a. 15.	„	P a. 32.	„	R a. 15.					
7) W. D a. 22 *matt.*	D a. 6 *matt.*		D a. 22 *matt.*	D a. 6 *matt.*							

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D a. 21 *sch.* — S. T a. 14.											
2) W. D a. 3 *sch.* — S. T a. 6.											
3) W. D a. 11.											
S. T a. 14 oder	„	„	D a. 62 *sch.*	oder	D a. 12.						
4) W. D a. 2 *sch.*	„	„	R a. 62.	„	„	D a. 12.					
S. T a. 6.	„	„	„	T a. 14.	„	„	T a. 14.				
5) W. D a. 29.	„	„	„	T a. 5 u.	D a. 15 *matt.*						
S. T a. 22 oder	„	„	D a. 62 *sch.*	oder	D a. 12.						
6) W. D a. 22.	„	„	„	R a. 62.	„	„	D a. 8 *sch.*				
S. D a. 62 *sch.*	od.	D a. 12.	T a. 22.	„	„	R a. 14.					
7) W. R a. 62.	„	D a. 8 *sc.*	D a. 22.	„	„	D a. 15 *matt.*					
S. wo er will.		R a. 14.	wo er will.								
8) W. D a. 15 *matt.*	D a. 15 *mt.*	D a. 15 *matt.*									

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P auf 36.
   W. D auf 36.
2) S. T auf 14.

W. D auf 4 *sch.* oder T auf 57, 59.
4) S. T auf 6. „ „ D auf 19, 12.

W. D auf 36, und wird das Spiel immer *remis* werden, wenn beide Theile keine Fehler begehen, denn die Hauptsache bleibt für jeden, den isolirten P des Gegners zu schlagen, und den seinigen möglichst zu erhalten, was aber nicht wohl thunlich ist, weil bei richtigem Spiel, Gewinn des feindlichen P immer Verlust der eignen bewirken muſs. Indessen ist das Spiel von W. freier und vortheilhafter als das von S., der alles anwenden muſs, den P von 24 zu erobern.

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 5.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 48.				
S. T auf 48 oder	L auf 20 oder	D auf 5,	bei jedem andern	
2) W. D auf 48. „	T auf 3 *sch.*	T auf 16.	Zug erfolgt der	
S. D auf 34 *sch.*	D auf 5. „	D auf 26 *sch.*	*Matt* immer nach	
3) W. R auf 51. „	T auf 16. „	C auf 26.	einer der gezeig-	
S. D auf 50 *sch.*	C auf 41 *sch.*	was er will.	ten Spielarten.	
4) W. R auf 60. „	R auf 59. „	T auf 8 *matt.*		
S. D auf 58 *sch.*	L auf 38 *sch.*			
5) W. R auf 52. „	R auf 60.			
S. D auf 34 *sch.*	was er will.			
6) W. R auf 45. „	T auf 8 oder 5 *matt.*			
S. L auf 59 *sch.*				
7) W. T auf 59. —	S. D auf 27 *sch.*			
8) W. T auf 27. —	S. was er will.			
9) W. D oder T setzt *matt.*				

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. L a. 27 sein bester Zug, da er Gewinn nicht erwarten darf.
W. T a. 27 oder L a. 60 (bei jedem andern Zug: S. C a. 41 *sch.* —
2) S. C a. 41 *sch.* W. R a. 50 [R a. 57. — W. D a. 36 *sch.*, und zeigt sich nun das *Matt* mit D oder L von selbst]. — S. D a. 51 *sch.* — W. R a. 57. — S. L a. 36 od. D a. 39 *matt*). — 2) S. L a. 21. — W. T a. 27 (L a. 51. — W. D a. 49 *sch.*, Spiel des 4ten Zugs der folgenden Veränderung von dieser Variante). — 3) S. P a. 27. — W. T a. 16 (L a. 51. — S. D a. 49 *sch.* — W. R a. 59. — S. D a. 57 *sch.* — W. L a. 59 [R a. 52. — S. D a. 64. — W. T a. 64. — S. T a. 64, und hat nun ein gutes Spiel]. — S. D a. 43 *sch.* — W. L a. 51. — S. D a. 57 *Remis* durch stetes *Schach*). — 4) S. C a. 41 *sch.* — W. R a. 59 (R a. 50. — S. D a. 34 *sch.*, Spiel des 6ten Zugs dieser Variante). — 5) S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 50. — 6) S. D a. 34 *sch.* — W. R a. 59. — 7) S. D a. 43 *sch.* — W. L a. 51. — 8) S. D a. 51 *matt.*
3) S. D a. 38 *sch.* W. R a. 59 oder R a. 50. — 3) S. D a. 34 *sch.* — W. R a. 59. — 4) S. D a. 58 *sch.* — W. R a. 52. — 5) S. D a. 64. — W. T a. 64. — 6) S. P a. 27, und kann nun *remis* machen.
W. R a. 60.

4) S. D a. 33 *sch.*
W. R a. 52 oder R a. 59. — 5) S. D a. 38 *sch.*, Spiel des 3ten Zugs.
5) S. D a. 34 *sch.*
W. R a. 45 oder T a. 43. — 6) S. C a. 58 *sch.* — W. R a. 45. —
6) S. D a. 36 *sch.* 7) S. D a. 43, und hat gutes Spiel.
W. R a. 46 oder R a. 52. — 7) S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 61. —
7) S. D a. 39 *sch.* 8) S. D a. 34 *sch.* — W. R a. 54. — 9) S. D a.
W. R a. 45. 40 *sch.* — W. R a. 45. — 10) S. D a. 36 *sch.*,
8) S. D a. 47 *sch.* Spiel des 6ten Zugs.
W. R a. 52.
9) S. D a. 38 *sch.* führt wieder zum Spiel des 4ten oder 5ten Zugs.

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. P a. 24 *sch.*
S. R a. 6 oder T a. 24.
2) W. T a. 4 *sch.* T a. 24.
S. R a. 13. „ R a. 6 oder R a. 24 oder T a. 12 oder P a. 43.
3) W. T a. 8. „ T a. 8 *sch.* D a. 48 *sch.* T a. 16 *sch.* T a. 16 *sch.*
S. D a. 19. „ R a. 15. „ R a. 15. „ R a. 6. „ R a. 6.
4) W. D a. 35. „ T a. 16. „ D a. 16 *sch.* T a. 8 *sch.* T a. 4 *sch.*
S. D a. 64 *sch.* R a. 6. „ R a. 6. „ R a. 15. „ R a. 13.
5) W. D a. 59. „ T a. 4 u. 5 *mt.* D a. 7 *sch.* T a. 7 *sch.* T a. 5
S. D a. 59 *sc.* od. D a. 19. „ R a. 13. „ R a. 24. *matt.*
6) W. R a. 59. „ D a. 19. „ D a. 5 *matt.* D a. 48 *matt.*
S. T a. 11 *sch.* wo er will.
7) W. R a. 58. „ D a. 12 *matt.*
S. T a. 59 *sch.*
8) W. R a. 59. — S. wo er will. — 9) W. T a. 5 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. P a. 43.
W. P a. 24 *sch.* oder „ „ „ „ T a. 56.
2) S. T a. 24 oder „ „ R a. 6. „ D a. 41.
W. T a. 24. „ „ „ T a. 4 *sch.* R a. 59 oder P a. 24 *sch.*
3) S. R a. 24 oder C a. 41 *sch.* R a. 13. „ T a. 50. „ R a. 6.
W. T a. 64 *sch.* R a. 59. T a. 52. „ T v. 60 a. 52. T a. 4 *sch.*
4) S. R a. 15. „ D a. 45 *sch.* C a. 52 *sch.* T a. 52 *sch.* R a. 13.
W. T a. 16 *sch.* T a. 52. R a. 51. „ R a. 58. „ R a. 59.
5) S. R a. 6. „ D a. 52 *mt.* T a. 50 *sch.* u. D a. 50 *matt.* T a. 50.
W. T a. 8 *sch.* „ „ ist der *Matt* „ „ „ T a. 50.
6) S. R a. 15 oder R a. 13. nicht zu ver- „ „ „ D a. 50 *sch.* u.
W. T a. 16 *sch.*, T a. 5 *matt.* meiden. T a. 4, wo
remis. sich das *Matt* zeigt.

Dies Spiel zeigt, dafs S., obschon im Vortheil, doch mit Vorsicht spielen mufs, weil er sonst leicht *matt* oder *remis* werden kann.

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 7 *sch.*
S. D auf 7 oder C auf 7.
2) W. T auf 7 *sch.* D auf 15 *matt.*

S. R auf 7 oder C auf 7.
3) W. D auf 13. „ C auf 14 *matt*.
S. T auf 22 oder P auf 22, anders *matt* mit D auf 15 oder 5.
4) W. D auf 5 *sch.* D auf 14 *sch.*
S. T auf 6. „ R auf 8.
5) W. D auf 21 *sch.* D auf 16 *matt*.
S. R auf 8 oder T auf 14.
6) W. C auf 14 *sch.* D auf 14 *sch.*
S. R auf 7. „ R auf 8.
7) W. C auf 24 *sch.* D auf 6 *matt*.
S. R auf 8.
8) W. C auf 14 *sc.* od. D auf 7 *sch.*
S. R auf 7. „ T auf 7.
9) W. C auf 31 *sch.* C auf 14 *matt*.
S. R auf 8.
10) W. D auf 48 *sch.*
S. R auf 7.
11) W. D auf 16 *matt*.

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D a. 45 *sch.*
W. R a. 62 oder R a. 64 (R a. 55, 56. — S. T von 20 a. 52 *sch.*
2) S. D a. 48 *sch.* — W. D a. 55, steht R a. 55, dann ist er *matt* mit mit T a. 60. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 64. — S. D a. 63 *matt*). — 2) S. D a. 61 *sch.* — W. R a. 55, 56. — 3) S. T von 20 a. 52 *sch.* — W. R a. 46 (R a. 48 [D a. 55. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 48. — S. D a. 47 *matt*]. — S. T a. 56 *sch.* — W. R a. 39. — S. T a. 40 *sch.* — W. R a. 46. — S. D a. 54 *matt*). — 4) S. T a. 54 *sch.* — W. R a. 39, 47. — 5) S. D a. 63 *sch.* — W. D a. 55 (R wo er wtll. — S. T a. 56 *matt*). — 6) S. D a. 55 *sch.* — W. R a. 32, 40. — 7) S. D a. 31 *sch.* — W. R a. 48. — 8) S. T a. 56 *matt*.
W. R a. 61, 63 od. D a. 55 (R a. 53, 54. — S. T von 20 a. 52 *sch.*
3) S. T a. 3. — W. R a. 61, 63. — S. D a. 45 oder 56 *sch.* —
W. T a. 3. W. R a. 62. — S. D a. 54 *matt*). — 3) S. D a.
4) S. D a. 3. 55 *sch.* — W. R a. 55. — 4) S. T a. 3. — W. T
W. D a. 3. a. 3. — 5) S. C a. 3. — W. C a. 14 *sch.* (P a. 14.
5) S. C a. 3. — S. L a. 14. — W. P a. 14. — S. T a. 22. —
W. C a. 23 *sch.* — S. T a. 23 *sch.* — W. R wo er will. — S. P a. 50. — W. P a. 6 D *sch.* — S. R a. 16. — W. D a. 34. — S. T a. 18. — W. D a. 37 *sch.* — S. P a. 23. — W. D a. 58. — S. P a. 32, und wird gewinnen, da W. 58 nicht verlassen darf). — 6) S. L a. 14, Spiel des 6ten Zugs.
W. C a. 14 *sch.* od. P a. 14. — 6) S. P a. 50. — W. P a. 6 D. —
6) S. L a. 14. 7) S. P a. 58 D *sch.* — W. R a. 53 (R wo anders
W. P a. 14. S. T a. 52 *sch.* — W. R wo er will. — S. D *sch.*, und zeigt sich das *Matt* von selbst). — 8) S. D

a. 37 *sch.* — W. R a. 60. — 9) S. D a. 29, und wird gewinnen.

7) S. T a. 4 oder P a. 50. — W. P a. 6 D *sch.* — 8) S. R a. 16. — W. P a. 15 *sch.* W. D a. 15 *matt.*

8) S. R a. 16.
W. P a. 6 D.

9) S. T a. 6.
W. P a. 6 D gewinnt.

Aus dem hier gezeigten ergiebt sich, dafs S. besser thut, im 3ten Zug mit D a. 45 und 48 stetes *Schach* zu geben, und so *Remis* zu halten, weil er, welchen andern Zug er auch thut, am Ende verlieren wird.

Wollte W. im 10ten Zug der 2ten Veränderung von der Variante des 2ten Zugs, statt D a. 34 a. 30 ziehen, so würde S. mit C a. 20 gehen. — W., der nun mit D Reihe 16—58 nicht verlassen darf, wird durch C a. 35 und 52 in die Enge getrieben, und gezwungen, die D zu tauschen gegen P von 50.

XVII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 9.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 50.)

1) W. D auf 2 *sch.* — S. T auf 7.
2) W. D auf 29 *sch.* — S. T auf 15.
3) W. T auf 16 *sch.* — S. R auf 16 (R auf 7. — W. D a. 15 *matt*).
4) W. D auf 32 *sch.* — S. R auf 7.
5) W. D auf 5 *sch.* — S. R auf 16.
6) W. C auf 22 *sch.* — S. R auf 24.
7) W. D auf 32 *matt.*

XVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 10.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 56 *sch.*
S. L auf 16 oder L auf 24 oder L auf 48.

2) W. T auf 16 *sch.* T auf 24 *sch.* T auf 48 *sch.*
S. R auf 16. „ P auf 24. „ L auf 24.

3) W. D auf 40 *sch.* D auf 43 *sch.* T auf 24 *sch.*
S. L auf 24. „ R auf 16. „ P auf 24.

4) W. D auf 37 *sch.* D auf 15 *matt.* D auf 43 *sch.*
S. R auf 8. „ „ „ „ R auf 16.

5) W. D auf 1 *sch.* „ „ „ D auf 15 *matt.*
S. R auf 16.

6) W. D auf 7 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T auf 9 *sch.* — W. R auf 5 oder 6.
2) S. L auf 51. — W. D auf 51.
3) S. T auf 1 *sch.*, und wird, wenn W. auf 6, 14 bleibt, mit stetem *Schack remis* halten, oder er kann, wenn W. mit R zurück zieht, bei gutem Spiel gewinnen.

XIX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 11.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 63.)

1) W. D auf 4 *sch.*
   S. R auf 9 oder L auf 3.
2) W. C auf 26 *sch.* D auf 3 *sch.*
   S. R auf 17. „ R auf 9.
3) W. C auf 11 *sch.* C auf 19 *matt.*
   S. R auf 9.
4) W. C auf 3 *sch.*
   S. L auf 3 oder „ „ „ R auf 2.
5) W. C auf 26 *sch.* „ „ „ C auf 20 *sch.*
   S. R auf 10, 2 od. R auf 17 Sp. R auf 9 oder L auf 3.
6) W. D auf 11 *sch.* v. Zug 7. C auf 26 *matt.* D auf 3 *sch.*
   S. R auf 17 oder R auf 1. „ „ „ „ R auf 9.
7) W. D auf 3 *sch.* D auf 9 *matt.* „ „ „ D auf 1 *matt.*
   S. R auf 26.
8) W. D auf 35 *matt.*

XX. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 12.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. D a. 5 *sch.*
   S. L a. 3 oder C a. 4.
2) W. C a. 12 *sch.* D a. 4 *sch.*
   S. R a. 10. „ L a. 3.
3) W. P a. 17 *sch.* C a. 12 *matt.*
   S. R a. 17.
4) W. C a. 27 *sch.*
   S. R a. 26 oder „ „ „ R a. 25 oder P a. 27.
5) W. L a. 19 *sch.* „ „ „ T a. 57 *sch.* D a. 19 *sch.*
   S. T a. 19 oder R a. 25 oder R a. 26. „ T a. 19 oder R a. 25.
6) W. T a. 58 *sch.* T a. 57 *matt.* L a. 19 *sch.* T a. 57 *sch.* T a. 57
   S. R a. 25 oder R a. 27. „ T a. 19. „ R wo er will. *matt.*
7) W. T a. 57 *sch.* D a. 29 *matt.* T v. 62 a. 58 *sc.* T v. 62 a. 58 *matt.*
   S. R a. 26. „ „ „ „ R a. 27.
8) W. T v. 62 a. 58 *sch.* „ „ D a. 29 *matt.*
   S. R a. 27.
9) W. D a. 29 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. D a. 56 *sch.*
   W. R a. 54.
2) S. C a. 37 *sch.*
   W. T a. 37 oder „ „ „ R a. 46 oder R a. 53.
3) S. D a. 47 *sch.* „ „ „ C a. 29 *sch.* D a. 55 *sch.*
   W. R a. 63 oder R a. 53. „ R a. 53. „ T a. 54.
4) S. D a. 44. „ D a. 55 *sch.* D a. 55 *sch.* D a. 54 *sch.*
   W. T a. 5 *sch.* T a. 54. „ T a. 54. „ R a. 60.
5) S. C a. 4 u. ist nun der Vortheil offenbar auf seiner Seite, so, dafs er gewinnen mufs, da der Gegner nicht mehr mit Erfolg angreifen kann. D a. 39 *sch.* D a. 54 *sch.*, u. 52 *matt.* D a. 52 *matt.*

XXI. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 18.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit D auf 64).

1) W. T a. 2 *sch.*
   S. T a. 2.
2) W. L a. 28 *sch.*
   S. C a. 28 oder „ „ „ „ „ „ T v. 16 a. 10 od. T v.
3) W. D a. 28 *sch.* „ „ „ „ „ „ L a. 10 *sc.* 2 auf 10
   S. T v. 16 a. 10 od. T v. 2 a. 10. „ „ „ T a. 10. giebt das-
4) W. P a. 10 *sch.* P a. 10 *sch.* „ „ „ P a. 10 *sc.* selbe Sp.
   S. T a. 10. „ R a. 2 oder T a. 10. „ R a. 10.
5) W. T a. 9 *sch.* D a. 4 *sch.* T a. 9 Spiel T a. 58 *sch.*
   S. R a. 9. „ R a. 10. „ des 5ten Zug. R a. 3 oder 1.
6) W. D a. 25 *sch.* T a. 58 *sch.* „ „ „ D a. 2 *sch.*
   S. R a. 2. „ R a. 17. „ „ „ „ R a. 12.
7) W. C a. 19 *sch.* D a. 20 *sch.* „ „ „ T a. 10 *matt.*
   S. R a. 3. „ R a. 25.
8) W. D a. 4 *matt.* D a. 41 *matt.*

XXII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 14.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

1) W. T auf 3 *sch.* — S. R auf 16.
2) W. L auf 44 *sch.* — S. R auf 24.
3) W. L auf 52 *sch.* — S. R auf 32.
4) W. L auf 23 *sch.* — S. R auf 40.
5) W. L auf 31 *sch.* — S. R auf 48.
6) W. L auf 30 *sch.* — S. R auf 48.
7) W. T auf 8 *matt.*

Spiel wenn S. am Zuge ist.

1) S. T a. 57 *sch.* — W. L a. 61.
2) S. T a. 61 *sch.* — W. R a. 61.
3) S. D a. 57 *sch.* — W. R a. 52.
4) S. D a. 50 *sch.*
   W. R a. 45 oder R a. 44 (R a. 60, 61. — S. T a. 57 *matt*). — 5) S.
5) S. D a. 36 *sch.* D a. 36 *sch.* — W. R a. 51. — S. D a. 43 *sch.* —
   W. R a. 46. W. R a. 53, 60. — S. T a. 57 *matt.*
6) S. T a. 41 *sch.*
   W. L a. 42, 44 oder R a. 55 (R a. 53. — S. D a. 50 *sch.* — W. R
7) S. T a. 44, 44 *sch.* wo er will. — S. T a. 57 *matt*). — 7) S. D a.
   39 *sch.* — W. R wo er will. — 8) S. T a. 57
   oder 48 *matt.*
   W. R a. 53 oder R a. 55. — 8) S. D a. 39 *sch.* — W. R wo er will.
   — 9) S. T a. 58, 60 oder 48 *matt.*
8) S. D a. 44 oder 37 *sch.*
   W. R a. 61 oder 62.
9) S. T a. 58 oder 60 *matt.*

XXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 15.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt gleich *matt* mit C auf 51).

1) W. D auf 43.
S. L auf 36, um nicht *matt* auf 11 zu seyn, und wenn W. L nimmt,
2) W. C auf 20 *sch.* mit C auf 51 *matt* zu geben.
S. R auf 4.
3) W. L auf 40 *sch.*
S. P auf 22 oder L auf 22.
4) W. L auf 22 *sch.* L auf 22 *matt.*
S. L auf 22.
5) W. D auf 22 *matt.*

Dies ist eine der schönsten Spielendungen, da das Spiel unausbleiblich für W. verloren scheint zu seyn, aber seine schönen Züge ihm den Sieg verschaffen.

XXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. VII. Nro. 1. Fig. 16.

Spiel wenn W. am Zuge ist.

(S. am Zuge setzt *matt* mit T a. 48 *sch.* — W. R a. 63.
S. T a. 64 *sch.* — W. R a. 54.
S. T v. 8 a. 56 *matt.*

1) W. P a. 9 *schach.*
S. R a. 10 oder R a. 1. — 2) W. C a. 11 *sch.* — S. R a. 10 (R a. 9.
2) W. P a. 1 L *sch.* — W. C a. 28 *sch.* — S. R a. 1 [R a. 2 od. L a. 10. — W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 1. — W. T a. 9 od. C a. 18 *matt*]. — W. D a. 49 *sch.* — S. L a. 17 [R a. 2. — W. D a. 9 *matt*]. — W. D a. 17 *sch.* — S. R a. 2. — W. D a. 9 *matt*). — 3) W. P a. 1 L *sch.* — S. R a. 2 (R a. 9. — W. D a. 49 *sch.* — S. R a. 2. — W. C a. 17 *sch.* — S. R a. 1. — W. C a. 27 *sch.* — S. L a. 17 [R a. 2. — W. D a. 9 *matt*]. — W. D a. 17 *sch.* — S. R a. 2. — W. D a. 9 *matt*). — 4) W. L a. 37. In dieser Stellung steht S. unter *matt*, weil, wenn er den R nicht zieht, W. spielt: C a. 19 *sch.* und D a. 17 *matt*, oder wenn er R a. 9 bringt, W. D a. 49, 17 und 1 *matt* giebt. Dieses *Matt* kann S. nun zwar mit mit dem Spiel des 3ten Zugs, T a. 48 *schach*, aufhalten; er wird ihm aber doch zuletzt unterliegen müssen. Wollte er ziehen L a. 10, dann W. C a. 17 *sch.*, wo sich alsdann das weitere Spiel mit D a. 17 od. 21 od. T a. 10 von selbst zeigt.
S. R a. 2 oder R a. 1 (R a. 17. — W. C a. 11 *sch.* — S. R a. 9.
3) W. L a. 37. W. D a. 49 *sch.* — S. L a. 17 [R a. 2. — W. C a. 17 *sch.* — S. R a. 1. — W. C a. 27 *sch.* — S. R a. 2. — W. D a. 9 *matt*]. — W. D a. 17 *sch.* — S. R a. 2. — W. L a. 37, und dann *matt* mit mit D a. 10, was S. mit T a. 48 *sch.* nur um einige Züge aufhalten kann). — 3) W. D a. 49 *sch.* — S. R a. 10 (L a. 17. — W. D a. 17 *sch.* — S. R a. 2. — W. D a. 9 *matt*). — 4) W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 2. — 5) W. D a. 9 *matt.*

S. T a. 48 oder L a. 17 (bei jedem andern Zug macht W. das Spiel
sch. vom 9ten, oder eins von den Varianten des 5ten
Zugs). — 4) W. D a. 49. — S. R a. 3 (R a. 9. —
4) W. R a. 63. W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 2. — W. C a. 19. —
S. R a. 1. — W. D a. 17 *matt*). — 5) W. D a. 17
sch. — S. R a. 4. — 6) W. D a. 1 *matt.*

S. T a. 47 *sch.*, bei jedem andern Zug gilt das beim vorigen Zug
5) W. R a. 62. von S. Gesagte.

S. L a. 48 oder T a. 41 (P a. 19. — W. C a. 19 *sch.* — S. R a. 1.
sch. — W. T a. 9 *matt*). — 6) W. C a. 19 *sch.*
— S. R a. 10 (R a. 1. — W. C a. 11 *sch.* —
6) W. R a. 54. S. R a. 10. — W. C a. 17 *sch.* — S. L a. 12.
— W. T a. 12 *sch.* — S. R a. 1. — W. T
a. 9 *matt*). — 7) W. T a. 11 *sch.* — S. R a.
1. — 8) W. C a. 41. — S. L a. 10 (anders
matt mit T a. 9). — 9) W. T a. 10. — S. R
a. 10. — 10) W. D a. 14 *sch.* — S. R a. 3
(R a. 1, 17. — W. D a. 9 *matt*). — 11) W.
C a. 26. — S. was er will (mit T a. 16 oder
64 kann er das *Matt* um einen Zug verlängern). — 12) W. D a. 11 *matt.*

oder L a. 21 (P a. 34 od. 36. — W. D a. 11 *matt*). — 6) W.
C a. 19 *sch.* — S. R a. 10 (R a. 1. — W. C
a. 11 *sch.* — S. R a. 10. — W. D a. 17 *matt*).
— 7) W. C v. 26 a. 20 *sch.* — S. R a. 1. —
8) W. D a. 17 *matt.*

oder L a. 10, 12, 30, 39 (P a. 31 od. 46. — W. C a. 19 *sch.*
— S. R a. 1 [R a. 10. — W. T a. 11 *sch.* — S. R
a. 1. — W. T a. 9 *matt*]. — W. C a. 11 *sch.*
— S. R a. 10. — W. D a. 17 *matt*). — 6) W.
T a. 7 *sch.* — S. T a. 7 (L a. 3. — W. D a.
28. — S. P a. 19. — W. D a. 19. — S. wo er
will. — W. D a. 10 od. 1 *matt*). — 7) W. D a. 7
sch. — S. L a. 3. — 8) W. D a. 4. — S. was
er will (mit T a. 46 oder 63 hält er das *Matt*
um einen Zug auf). — 9) W. D a. 11 *matt.*

oder T a. 4—7, oder T a. 16—56, oder T a. 42—48,
oder L a. 17; bei allen diesen Zügen macht W.
das Spiel der 1sten Veränderung von der vorigen Variante.

oder T a. 46, 63 oder 64 *sch.* — W. nimmt T mit R oder
L, und es tritt alsdann immer eine, der in diesen
Zug schon gezeigten Spielarten ein.

S. T a. 55 *sch.*, bei jedem andern Zug tritt eine, der im vorigen
7) W. L a. 55. Zug gezeigten Spielarten ein.

S. L a. 55, bei jedem andern Zug tritt das Spiel einer der Varianten
8) W. D a. 49. des 5ten Zugs ein.

S. L a. 10 oder R a. 3 (R a. 10. — W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 2.
9) W. D a. 9 *sch.* — W. D a. 9 *matt*). — 9) W. T a. 11 *sch.* — S. R
S. R a. 3. a. 4. — 10) W. C a. 21 *sch.* — S. R a. 5. — 11) W. C
a. 20 *matt*).

10) W. T a. 11 *sch.* — S. R a. 4. — 11) W. D a. 2 *sch.* — S L a. 3. —
12) W. D a. 3 *matt.*

§. 8.

Spielendungen

bei denen gewisse Bedingungen gemacht sind, unter welchen sie zu Stande gebracht werden müssen.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 1.

Bedingung:

W. soll in 3 Zügen *matt* setzen, darf aber jedes Stück nur einmal ziehen.

Spiel.

1) W. T von 28 auf 60. — S. R auf 5.
2) W. R auf 20. — S. R auf 4.
3) W. T von 30 auf 6 *matt.*

II. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 2.

Bedingung:

W. soll in 4 Zügen nicht mehr und nicht weniger *matt* setzen.

Spiel.

1) W. R auf 11 *schach* mit L.
   S. R auf 9 oder „ „ „ T auf 55.
2) W. D auf 27 *sch.* „ „ „ D auf 28 *sch.*
   S. R auf 17. „ „ „ „ B auf 9 oder D auf 19.
3) W. L auf 62. „ „ „ „ L auf 27 *sch.* D auf 19 *sch.*
   S. T auf 62 oder D auf 26. „ R auf 17. „ R auf 9.
4) W. D auf 18 *matt.* L auf 26 *matt.* D auf 10 *matt.* L auf 27 *matt.*

III. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 3.

Bedingung:

W. soll in 3 Zügen mit den P *matt* setzen.

Spiel.

1) W. D auf 7 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. D auf 3. — S. P von 10 auf 18.
3) W. P von 25 auf 18 nimmt P *matt.*

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 5.

Bedingung:

W. soll in 4 Zügen mit den P *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T von 37 auf 33 *sch.* — S. D auf 25.
2) W. C auf 27 *sch.* mit L. — S. T auf 46 nimmt L.
3) W. T von 11 auf 8 *sch.* — S. D auf 8 nimmt T.
4) W. P auf 10 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 6.

Bedingung:
W. soll in 5 Zügen mit einen P *matt* setzen.

Spiel.

1) W. C von 26 auf 11 *sch.* — S. R auf 14.
2) W. C von 10 auf 4 *sch.* — S. R auf 15.
3) W. C von 11 auf 5 *sch.* — S. R auf 24.
4) W. C von 4 auf 14 *sch.* — S. R auf 32.
5) W. P von 55 auf 39 *matt.*

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 7.

Bedingung:
W. soll mit den P in 5 Zügen *matt* setzen.

Spiel,

1) W. D auf 11 *sch.* — S. C auf 11 nimmt D.
2) W. T auf 1 *sch.* — S. C auf 1 nimmt T.
3) W. C auf 12 *sch.* mit L. — S. C auf 18.
4) W. P auf 18 nimmt C *sch.* — S. R auf 1.
5) W. P auf 10 *matt.*

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 8.

Bedingung:
W. soll mit den P von 28 in 5 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. C von 24 auf 14 *sch.* — S. T von 6 auf 14 nimmt C.
2) W. P von 21 auf 13 *sch.* — S. T von 14 auf 13 nimmt P.
3) W. C von 31 auf 21 *sch.* — S. T von 13 auf 21 nimmt C.
4) W. P v. 28 a. 21 nimmt T. — S. was er will.
5) W. P von 22 auf 13 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 9.

Bedingung:
W. soll mit den P von 29 *matt* setzen in 5 Zügen.

Spiel.

1) W. C von 17 auf 11 *schach.* — S. T von 3 auf 11 nimmt C.
2) W. P von 20 auf 12 *schach.* — S. T von 11 auf 12 nimmt P.
3) W. C von 26 auf 20 *schach.* — S. T v. 12 a. 20 nimmt C *sch.*
4) W. P von 29 auf 20 nimmt T. — S. was er will.
5) W. P von 20 auf 12 *matt.*

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 10.

Bedingung:
W. soll in 6 Zügen mit einen P *matt* setzen.

Spiel,

1) W. D auf 4 *schach.* — S. R auf 9.
2) W. T von 47 auf 15 *sch.* — S. D auf 13.

2) W. T von 34 auf 10 *sch.* — S. D auf 10 nimmt T.
4) W. D auf 18 *schach.*
S. R auf 1 oder „ „ „ R auf 2.
5) W. P v. 19 a. 10 nimmt D *sch.* P von 17 auf 9 *sch.*
S. R auf 2. „ „ „ „ R auf 1 oder 3.
6) W. P von 17 auf 9 *matt.* „ P von 19 auf 10 nimmt D *matt.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 11.

Bedingung:

W. soll mit den P von 34 in 5 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. C auf 42. — S. R auf 2.
2) W. T auf 4 *schach.* — S. R auf 9.
3) W. C auf 25. — S. P auf 25 nimmt C.
4) W. P von 26 auf 18 *sch.* — S. R auf 17.
5) W. P von 34 auf 26 *matt.*

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 12.

Bedingung:

W. soll mit P von 34 in 7 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T auf 11. — S. R auf 1.
2) W. C auf 42. — S. R auf 2.
3) W. R auf 19. — S. R auf 1.
4) W. T auf 3 *schach.* — S. R auf 9.
5) W. C auf 25. — S. P auf 25 nimmt C.
6) W. P von 26 auf 18 *sch.* — S. R auf 17.
7) W. P von 34 auf 26 *matt.*

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.

XII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 13.

Bedingung:

W. soll in 5 Zügen mit den P von 21 *matt* setzen, ohne seinen R zu bewegen.

Spiel.

1) W. T von 28 auf 32 *sch.* — S. R auf 7.
2) W. T von 45 auf 47 *sch.* — S. D auf 31.
3) W. D auf 15 *sch.* — S. D auf 15 nimmt D.
4) W. P von 22 auf 14 *sch.* — S. T auf 14 nimmt P.
5) W. P von 21 auf 14 nimmt T *matt.*

XIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 14.

Bedingung:

W. soll in 6 Zügen mit den P *matt* setzen, ohne seinen R zu ziehen.

Spiel.

1) W. T von 12 auf 28. — S. P auf 44.
2) W. T von 28 auf 36. — S. P auf 52.
3) W. T von 36 auf 44. — S. P auf 60 wird D.

4) W. T von 44 auf 41 *sch.* — S. D auf 33.
5) W. T von 10 auf 9 *sch.* — S. D auf 9 nimmt T.
6) W. P auf 10 *matt.*

Dieses Spiel hat mit Nro. 5. einerlei Grundlage.

XIV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 15.

Bedingung:

W. soll mit den P von 36 *matt* setzen in 9 Zügen.

Spiel.

1) W. L auf 46 *sch.* — S. R auf 21.
2) W. D auf 23 *sch.* — S. R auf 12.
3) W. D auf 30 *sch.*
S. R auf 5 oder „ „ R auf 4.
4) W. P von 27 auf 19. „ derselbe.
S. R auf 4. „ „ „ R auf 5.
5) W. P von 36 auf 28. „ derselbe.
S. R auf 5. „ „ „ R auf 4.
6) W. L auf 37. „ „ „ P von 19 auf 11 *schach.*
S. R auf 4. „ „ „ R auf 5.
7) W. P von 19 auf 11 *sch.* P von 20 auf 12 *schach.*
S. R auf 5. „ „ „ R auf 13.
8) W. P von 20 auf 12 *sch.* P von 28 auf 20 *matt.*
S. R auf 13.
9) W. P von 28 auf 20 *matt.*

Dieses Spiel hat mit Nro. 8. einerlei Grundlage.

XV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 16.

Bedingung:

W. soll in 9 Zügen mit P von 31 *matt* setzen, ohne den P von S. zu nehmen.

Spiel.

1) W. T auf 40. — S. R auf 8.
2) W. T auf 32. — S. R auf 7.
3) W. D auf 14 *schach.* — S. R auf 8.
4) W. D auf 23. — S. P auf 23 nimmt D.
5) W. P von 24 auf 16. — S. P auf 32 nimmt T.
6) W. R auf 23. — S. P auf 40.
7) W. R auf 24. — S. P auf 48.
8) W. P von 31 auf 23. — S. P auf 56.
9) W. P von 23 auf 15 *matt.*

XVI. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 17.

Bedingung:

W. soll mit P von 26 in 10 Zügen *matt* setzen, ohne den P von 9 zu nehmen.

Spiel.

1) W. T auf 33. — S. R auf 2.
2) W. T auf 25. — S. R auf 1.
3) W. D auf 12. — S. R auf 2.

4) W. D auf 11 *schach.* — S. R auf 1.
5) W. D auf 18. — S. P auf 18 nimmt P.
6) W. P von 17 auf 9. — S. P auf 25 nimmt T.
7) W. R auf 18. — S. P auf 33.
8) W. R auf 17. — S. P auf 41.
9) W. P von 26 auf 18. — S. P auf 49.
10) W. P von 18 auf 10 *matt.*

Dieses Spiel hat mit dem vorigen ganz einerlei Grundlage.

XVII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 18.

Bedingung:

W. soll mit den P in 10 Zügen *matt* setzen, ohne den feindlichen zu nehmen.

Spiel.

1) W. L von 62 auf 48. — S. R auf 2.
2) W. C auf 41. — S. R auf 1.
3) W. C auf 35. — S. R auf 2.
4) W. C auf 18. — S. P auf 18 nimmt C.
5) W. L von 59 auf 38 *schach.*
S. R auf 9 oder „ „ R auf 1.
6) W. L von 48 auf 3. „ derselbe.
S. R auf 1. „ „ „ R auf 9.
7) W. L von 3 auf 10 *sch.* L von 3 auf 10.
S. R auf 9. „ „ „ P auf 26.
8) W. L von 38 auf 29. „ L von 38 auf 45 *sch.*
S. P auf 26. „ „ „ R auf 2.
9) W. L von 29 auf 36 *sch.* P auf 9 *matt.*
S. R auf 2.
10) W. P auf 9 *matt.*

XVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 19.

Bedingung:

W. soll in 4 Zügen, aber nicht mit den L *matt* setzen, und immer *schach* bieten.

Spiel.

1) W. T von 11 auf 3 *sch.* — S. R auf 9.
2) W. T von 18 auf 17 *sch.* — S. R auf 10.
3) W. L auf 19 *sch.*
S. R auf 3 nimmt T oder R auf 17 nimmt T.
4) W. T von 17 auf 1 *matt.* „ T von 3 auf 1 *matt.*

XIX. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 20.

Bedingung:

W. soll in 4 Zügen *matt* setzen, immer *schach* bieten, und sich immer *schach* bieten lassen.

Spiel.

1) W. C von 42 auf 27 nimmt P *sch.* — S. R auf 35 *sch.* mit T.
2) W. L auf 42 *sch.* — S. T auf 42 nimmt L *sch.*
3) W. P von 49 auf 42 nimmt T *sch.* — S. D auf 42 nimmt D *sch.*
4) W. D auf 42 nimmt D *matt.*

XX. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 21.

Bedingung:

W. soll in 10 Zügen *matt* setzen, den R gar nicht, und den T nur einmal ziehen.

Spiel.

1) W. C auf 19. — S. R auf 6.
2) W. C auf 13. — S. R auf 5.
3) W. C auf 23. — S. R auf 4.
4) W. C auf 6. — S. R auf 5 oder R a. 3. — 5) W. C a. 21. —
5) W. C auf 12. — S. R auf 4. S. R a. 2. — 6) W. T a. 8 *matt.*
6) W. C auf 22. — S. R auf 3.
7) W. C auf 5. — S. R auf 4 oder R a. 2. — 8) W. C a. 20. —
8) W. C auf 11. — S. R auf 3. S. R a. 1. — 9) W. T a. 8 *matt.*
9) W. C auf 21. — S. R auf 2.
10) W. T auf 8 *matt.*

XXI. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 22.

Bedingung:

W. soll in 19 Zügen *matt* setzen, ohne R und T zu bewegen.

Spiel.

1) W. C auf 19. — S. R auf 6.
2) W. C auf 13. — S. R auf 5.
3) W. C auf 23. — S. R auf 4.
4) W. C auf 6.
S. R auf 5 oder R auf 3.
5) W. C auf 12. „ C auf 21.
S. R auf 4. „ R auf 2.
6) W. C auf 22. „ wie im 10ten Zug.
S. R auf 3.
7) W. C auf 5.
S. R auf 4 oder R auf 2.
8) W. C auf 11. „ C auf 20.
S. R auf 3. „ wie im 12ten Zug.
9) W. C auf 21.
S. R auf 2.
10) W. C auf 4.
S. R auf 3 oder R auf 1.
11) W. C auf 10. „ P auf 34.
S. R auf 2. „ R auf 2.
12) W. C auf 20. „ P auf 26.
S. R auf 1. „ R auf 3 oder R auf 1.
13) W. C auf 3. „ C auf 10. „ P auf 18.
S. R auf 2. „ R auf 2. „ R auf 2.
14) W. C auf 9. „ C auf 20. „ C auf 19 *sch.*
S. R auf 1. „ R auf 1. „ R auf 1 oder 3.
15) W. P auf 34. „ C auf 3. „ P auf 10 *matt.*
S. R auf 2. „ R auf 2.
16) W. P auf 26. „ C auf 9.
S. R auf 1. „ R auf 1, und nun weiter wie im 17ten Zug.

17) W. P auf 18.
S. R auf 2.
18) W. C auf 19 *sch.*
S. R auf 1 od. 3.
19) W. P auf 10 *matt.*

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.

XXII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 23.

Bedingung:

W. soll *matt* setzen, mit welchem P S. bestimmen wird.

Spiel.

1) W. T auf 5 *schach.* — S. R auf 10.
2) W. T auf 1. — S. R auf 18.
3) W. P von 35 auf 27 *sch.* — S. R auf 10.
4) W. T auf 4 oder „ P von 27 auf 18 *schach.*
   S. R auf 9. „ „ R auf 18.
5) W. P von 33 auf 25. P von 33 auf 25 *matt.*
   S. R auf 10.
6) W. T auf 5.
   S. R auf 9.
7) W. T auf 1 *schach,*
   S. R auf 10.
8) W. P von 27 auf 19 *matt.*

XXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 24.

Bedingung:

W. soll in 7 Zügen *matt* setzen mit einen P, und mit dem andern *schach* bieten.

Spiel.

1) W. C von 28 auf 11 *sch.* — S. R auf 2.
2) W. C von 26 auf 20. — S. R auf 9.
3) W. C von 20 auf 3 *sch.* — S. R auf 2.
4) W. R auf 12. — S. R auf 10.
5) W. P von 25 auf 17 *sch.* — S. R auf 2.
6) W. P von 17 auf 9 *sch.* — S. R auf 10.
7) W. P von 27 auf 19 *matt.*

XXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 25.

Bedingung:

W. soll in in 9 Zügen mit den P *matt* setzen, ohne einen P von S. zu nehmen.

Spiel.

1) W. D auf 6 *schach.* — S. R auf 16.
2) W. L auf 44 *schach.* — S. P von 15 auf 23.
3) W. T auf 31. — S. P von 24 auf 31 nimmt T.
4) W. P auf 24. — S. P von 31 auf 39.
5) W. L auf 37. — S. P von 39 auf 47.
6) W. L auf 55. — S. P von 23 auf 31.
7) W. D auf 22.,
   S. R auf 7 oder P von 31 auf 39.
8) W. L auf 37. „ derselbe Zug *schach.*
   S. P von 47 auf 55. R auf 7.
9) W. P auf 16 *matt.* derselbe.

XXV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 26.

(Die Auffindung dieses Spiels wird dem berühmten Marschall v. Sachsen zugeschrieben).

Bedingung:

W. soll in 14 Zügen mit seinen P *matt* setzen, und keinen P von S. schlagen.

Spiel.

1) W. C v. 6 a. 12 *sch.* mit T.	—	S. R auf 15.
2) W. T von 1 auf 6.	—	S. R auf 23.
3) W. C von 11 auf 21.	—	S. P von 14 auf 20 nimmt C.
4) W. D auf 14 *schach.*	—	S. R auf 31.
5) W. C von 12 auf 29.	—	S. P von 22 auf 29 nimmt C.
6) W. L von 46 auf 37.	—	S. P von 30 auf 37 nimmt L.
7) W. L von 59 auf 45.	—	S. P von 38 auf 45 nimmt L.
8) W. D auf 13 *schach.*	—	S. R auf 23.
9) W. R auf 56.	—	S. P von 40 auf 48.
10) W. P auf 47.	—	S. P von 32 auf 40.
11) W. P auf 39.	—	S. P von 24 auf 32.
12) W. P auf 31.	—	S. P von 16 auf 24.
13) W. D auf 22 *schach.*	—	S. R auf 16.
14) W. P auf 23 *matt.*		

XXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 27.

Bedingung:

W. soll in 19 Zügen mit den P *matt* setzen, ohne einen P von S. zu nehmen.

Spiel.

1) W. L von 62 auf 48.	—	S. R auf 1.
2) W. L von 59 auf 45.	—	S. R auf 9.
3) W. D auf 55.	—	S. R auf 1.
4) W. D auf 64.	—	S. R auf 9.
5) W. L von 48 auf 3.	—	S. R auf 1.
6) W. L v. 3 a. 10 *sch.*	—	S. R auf 9.
7) W. C von 61 auf 44.	—	S. P von 35 auf 44 nimmt C.
8) W. T von 43 auf 35.	—	S. P von 44 auf 52.
9) W. L von 45 auf 36.	—	S. P von 27 auf 36 nimmt L.
10) W. T von 35 auf 27.	—	S. P von 36 auf 44.
11) W. D auf 28.	—	S. P von 19 auf 28 nimmt D.
12) W. T von 27 auf 19.	—	S. P von 28 auf 36.
13) W. T von 41 auf 57.	—	S. P von 33 auf 41.
14) W. P auf 42.		
S. P von 41 auf 49	oder	P von 25 auf 33.
15) W. T von 19 auf 27.	„	P auf 34.
S. P von 25 auf 33.	„	P von 17 auf 25.
16) W. P auf 34. „	„	P auf 26.
S. P von 33 auf 41.	„	P von 41 auf 49.
17) W. T von 27 auf 19.	„	P auf 18 *matt.*
S. P von 17 auf 25.		
18) W. P auf 26.		
S. P von 25 auf 33.		
19) W. P auf 18 *matt.*		

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einerlei Grundlage.

XXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 28.

Bedingung:

W. soll mit den P in höchstens 13 Zügen *matt* setzen, ohne daß beide Theile ein Stück schlagen, und den *matt*setzenden P nur dann ziehen, wenn er das *Matt* damit bewerkstelligt.

Spiel.

1) W. R auf 20.
S. B auf 1, 2, 10 oder „ „ R auf 18.
2) W. D auf 7 *sch.* „ „ „ D auf 15.
S. R auf 10 oder R auf 9. R auf 26.
3) W. C auf 45. „ D auf 3. R auf 11.
S. R auf 9. „ R auf 18. R auf 34.
4) W. D auf 3. „ D auf 1. D auf 39.
S. R auf 18. „ R auf 26. R auf 26.
5) W. D auf 1. „ R auf 11. bringt den C von 60 vor, wie in
S. R auf 26. „ R auf 34. der ersten Spielart, und das
6) W. R auf 11. „ D auf 8. Spiel geht zu Ende wie da.
S. R auf 34. „ R auf 26.
7) W. D auf 8. „ C auf 45.
S. R auf 26. „ R auf 34.
8) W. C auf 30. „ D auf 40.
S. R auf 34. „ R auf 26.
9) W. D auf 40. „ C auf 30.
S. R auf 26. „ R auf 34.
10) W. C auf 20 *sch.* C auf 51 *sch.*
S. R auf 34. „ R auf 26. Auch dieses Spiel hat mit
11) W. T auf 49. „ T auf 49. Nro. 25 einerlei Grundlage.
S. P auf 41. „ P auf 41.
12) W. C auf 51 *sch.* C auf 20 *sch.*
S. R auf 33. „ R auf 33.
13) W. P auf 42 *matt.* idem.

XXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 1.

(Bedingung wie bei Nro. 28. Tab. IX.)

Spiel.

1) W. D auf 39 *sch.* — S. R auf 1.
2) W. D auf 3 *sch.* — S. R auf 9.
3) W. R auf 12. — S. R auf 18.
4) W. D auf 11 *sch.* — S. R auf 26.
5) W. T auf 49.
S. R auf 34 oder P auf 41.
6) W. R auf 3. „ D auf 10 *schach.*
S. R auf 26. „ R auf 33.
7) W. R auf 10. „ T auf 47.
S. R auf 34. „ P auf 43.
8) W. D auf 4. „ P auf 42 *matt.*
S. R auf 26.
9) W. D auf 2. — S. R auf 34.
10) W. R auf 18. — S. P auf 41.
11) W. R auf 11 *sch.* — S. R auf 33.
12) W. T auf 47. — S. P auf 43.
13) W. P auf 42 *matt.*

XXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 1.

Bedingung:

W. soll in 3 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T auf 24. S. R auf 29. „ R auf 29.
S. R auf 30 oder R auf 28. 3) W. T auf 31 *mt.* T auf 27
2) W. T auf 63. „ T auf 59. *matt.*

XXX. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 2.

Bedingung:

W. soll in 3 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T auf 61. S. R auf 5. „ R auf 5.
S. R auf 4 oder R auf 6. 3) W. T auf 3 *mt.* T auf 7
2) W. T auf 59. „ T auf 63. *matt.*

XXXI. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 3.

Bedingung:

W. soll in 3 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T auf 42 oder T auf 32. S. R auf 37. „ R auf 37.
S. R auf 36. „ R auf 38. 3) W. T auf 38 „ T auf 36
2) W. C auf 23. „ C auf 51. *matt.* *matt.*

XXXII. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 4.

Bedingung:

W. soll in 4 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. C auf 14 *sch.* — S. R auf 21.
2) W. C auf 16. — S. R auf 13.
3) W. C auf 4. — S. R auf 5.
4) W. T vom 38 auf 37 *matt.*

XXXIII. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 5.

Bedingung:

W. soll eine D holen lassen, und dann erst *matt* setzen.

Spiel.

1) W. P a. 11 *sch.* — S. R a. 3.
2) W. P a. 13. — S. P a. 60 D *sch.*
3) W. C a. 28.
S. R a. 10 oder D a. 32 oder D a. 33 oder D a. 53 oder 61.
4) W. P a. 5 D. „ C a. 18 *sch.* C a. 18 *sc.* „ C a. 18 *sch.*
S. R a. 17. „ R a. 10. „ „ gewinnt. „ R a. 10.
5) W. D a. 1 *sch.* P a. 3 D *sch.* „ „ „ P a. 3 D *sch.*
S. R a. 26. „ R a. 9 oder R a. 18. „ R a. 9 oder R a. 18.
6) W. D a. 19 *sch.* D a. 1 *sch.* D a. 19 *sch.* D a. 11 *sch.* D a. 19 *sch.*
S. R a. 25. „ R a. 18. „ R a. 9 od. 25. R a. 17. „ R a. 9 od. 25.
7) W. D a. 27 *sch.* D a. 19 *sch.* D a. 27 *sch.* D a. 35 *sch.* P a. 5 T gewinnt.
S. R a. 17 od. 33. R a. 9 od. 25. mufs abtauschen und D abtauschen u. verliert.
8) W. D a. 18 od. 34 D a. 27 *sch.*
matt. zwingt S. verliert.
die D zu tauschen und gewinnt dadurch.

XXXIV. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 1.

Bedingung:

W. soll mit P v. 26 *matt* setzen, ohne den P v. S. zu nehmen.

Spiel.

1) W. D auf 57. — S. R auf 2.
2) W. T auf 19. — S. R auf 1.
3) W. T auf 18. — S. P auf 18.
4) W. P auf 9. — S. R auf 10.
5) W. P auf 1 T. — S. R auf 11.
6) W. D auf 43 *sch.* — S. R auf 10.
7) W. T auf 17. — S. R auf 2.
8) W. R auf 4. — S. R auf 10.
9) W. D auf 19 *sch.* — S. R auf 2.
10) W. T auf 25. — S. P auf 25.
11) W. D auf 11 *sch.* — S. R auf 1.
12) W. R auf 3. — S. P auf 33.
13) W. P auf 18. — S. P auf 41.
14) W. D auf 27. — S. P auf 49.
15) W. P auf 10 *matt.*

Dieses Spiel hat einerlei Grundlage mit Fig. 3, 4, 5, 7, 16, 17, 18 Tab. IX.

XXXV. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 1.

Bedingung:

S. am Zuge soll *matt* werden durch den P.

Spiel.

1) S. R auf 9 oder 2
W. P auf 26.
2) S. R auf 1 oder 9 oder „ „ R auf 2.
W. R auf 11. „ „ „ „ „ „ L auf 39.
3) S. R auf 9 oder 1. „ „ „ R auf 9 oder 1.
W. L auf 3. „ „ „ „ „ „ R auf 11.
4) S. R auf 9 oder R auf 1. „ R auf 1 oder 9.
W. L auf 17. „ L auf 10 *sch.* L auf 3, und nun wie im 4ten Zug.
5) S. R auf 1. „ R auf 9.
W. L auf 10 *sch.* P auf 18 *matt.*
6) S. R auf 9.
W. P auf 18 *matt.*

XXXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 2.

Bedingung:

W. soll mit seinen P *matt* setzen, ohne den P zu schlagen. (Ist mit XXXIV. einerlei Grundlage).

Spiel.

1) W. R a. 30.
S. R a. 7 oder P wo er will. — 2) W. P a. 28. — S. was er will.
2) W. R a. 22. — 3) W. R a. 22. — S. P a. 48 (R a. 7. — W. L a. 26. — S. was er will. — W. L a. 5. — S. was er will. — W. L a. 14. — S. was er will. — W. L a. 6. — S. was er will. — W. P a. 15 *matt*). —

4) W. C a. 6. — S. R a. 7 (P a. 56. — W. L a. 35. — S. P a. 64 D. — W. P a. 15 *matt*). — 5) W. C a. 16. — S. P a. 56. — 6) W. L a. 35 *sch.* — S. R a. 8. — 7) W. C a. 6. — S. P a. 64 D. — 8) W. P a. 15 *matt.*

S. P a. 32 oder P a. 24. — 3) W. P a. 23. — S. P a 32 (R a. 8.
3) W. L a. 44. — W. L a. 26. — S. was er will. — W. L a. 5. —
S. was er will. S. was er will. — W. L a. 14. — S. was er will.
4) W. L a. 23. — W. C a. 6. — S. was er will. — W. P a. 15 *matt*). 4) W. L a. 26. — S. was er will. — 5) W. L a. 5, und wie in der vorigen Veränderung dieser Variante zu Ende.

S. P a. 48 oder was er will. — 5) W. L a. 14. — S. was er will. —
5) W. L a. 14 *sch.* 6) W. C a. 6. — S. was er will. — 7) W. P a. 23.
S. R a. 8, 16. — S. was er will. — 8) W. P a. 15 *matt.*
6) W. C a. 6.

S. P a. 56 oder R a. 8. — 7) W. P a. 23. — S. P a. 56. — 8) W. P
7) W. P a. 23. a. 15 *matt.*
S. P a. 64 D.
8) W. P a. 15 *matt.*

XXXV. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Fig. 4.

Bedingung.

W. soll mit den P *matt* setzen.

Spiel.

1) W. D auf 28.
S. P auf 18 oder „ „ „ „ „ „ R auf 1, 2.
2) W. D auf 12 *sch.* oder „ „ P auf 17, 18. D auf 4 *sch.*
S. R auf 2 oder R auf 1. „ R auf 2. „ R auf 9.
3) W. P auf 17. „ D auf 3 *sch.* D auf 12. „ D auf 3.
S. R auf 1. „ R auf 9. „ R auf 1. „ P auf 18.
4) W. R auf 18. „ P auf 18 *matt.* R auf 18, 17. P auf 18 *matt.*
S. R auf 2. „ „ „ „ R auf 2.
5) W. D auf 21. „ „ „ „ D auf 11 *sch.*
S. R auf 1. „ „ „ „ R auf 1.
6) W. D auf 19 *sch.* „ „ „ D auf 19 *sch.* od. P a. 10 *matt.*
S. R auf 2. „ „ „ „ R auf 2.
7) W. P auf 9 *matt.* „ „ „ P auf 9 *matt.*

Dieses Spiel hat mit Nro. III. einerlei Grundlage.

XXXVI. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 3.

Bedingung:

W. soll in 5 Zügen mit P von 20 *matt* setzen.

Spiel.

1) W. D auf 25 *sch.* — S. T auf 9.
2) W. T auf 2 *sch.* — S. R auf 2.
3) W. P auf 11 *sch.* — S. T oder D auf 11.
4) W. D auf 11. — S. D oder T auf 11.
5) W. P auf 11 *matt.*

XXXVII. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 4.

Bedingung:

W. soll auf einem bestimmten Feld oder Randreihe *matt* setzen, z. B. auf 60. (Dieses Spiel gehört unter die Cathegorie der entschiedenen *Matts*. Cap. 5. Nro. 2. Pag. 84.)

Spiel.

1) W. T auf 62.
   S. R auf 12 oder R auf 13, mit R auf 20 treibt ihn T auf 22 auch nach dem Rande, siehe Spiel der entschiedenen *Matts*. Pag. 84; so auch im 6ten Zug mit T auf 2 *sch.*, wenn S. R auf 18 statt 9 zieht.
2) W. R auf 28. „ R auf 28.
   S. R auf 13. „ R auf 5.
3) W. T auf 54. „ R auf 20.
   S. R auf 12. „ R auf 4.
4) W. T auf 14 *sch.* T auf 61.
   S. R auf 5. „ R auf 3.
5) W. R auf 21. „ T auf 5 *sch.*
   S. R auf 4. „ R auf 10.
6) W. T auf 13. „ T auf 4.
   S. R auf 3. „ R auf 9.
7) W. T auf 12. „ R auf 19.
   S. R auf 2. „ R auf 17.
8) W. R auf 20. „ T auf 12.
   S. R auf 3. „ R auf 25.
9) W. R auf 10. „ R auf 27.
   S. R auf 2. „ R auf 17.
10) W. T auf 4 *sch.* T auf 13.
   S. R auf 9. „ R auf 25.
11) W. T auf 5. „ T auf 21.
   S. R auf 17. „ R auf 33.
12) W. T auf 13. „ R auf 35.
   S. R auf 25. „ R auf 25.
13) W. R auf 27 u. „ T auf 20.
   nun weiter wie gez. S. R auf 33.
14) W. „ „ „ „ T auf 28.
   S. „ „ „ „ R auf 41.
15) W. „ „ „ „ R auf 43.
   S. „ „ „ „ R auf 33.
16) W. „ „ „ „ T auf 29.
   S. „ „ „ „ R auf 41.

Es ist leicht einzusehen, daß, bei welcher Stellung man wolle, auf jedem beliebigen Rand-Felde das *Matt* bewerkstelliget werden kann, und ist dieses als Uebung den Anfängern sehr zu empfehlen, um Festigkeit im schnellen *matt* zu setzen zu erhalten.

17) W. T auf 37.
   S. R auf 49.
18) W. T auf 33 *sch.*
   S. R auf 58.
19) W. T auf 25.
   S. R auf 59.
20) W. T auf 26.
   S. R auf 60.
21) W. R auf 44.
   S. R auf 59 oder R auf 61.
22) W. T auf 34. „ T auf 30.
   S. R auf 60. „ R auf 60.
23) W. T auf 58 „ T auf 62 *matt*. *matt*.

XXXVIII. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 6.

Bedingung:

W. soll S. auf seinem jetzigen Standpunkt in 7 Zügen *matt* setzen.

Spiel.

1) W. T auf 16. — S. R auf 20 oder 22.
2) W. C auf 29. — S. R auf 21.
3) W. L auf 27. — S. R auf 22.
4) W. L auf 13 *sch.* — S. R auf 21.
5) W. L auf 4 oder L auf 6.
   S. R auf 20. „ R auf 22.

6) W. T auf 11. „ T auf 15.
S. R auf 21. „ R auf 21.
7) W. T auf 19 *matt*. T auf 23 *matt*.

XXXIX. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 6.

Bedingung:

W. soll mit L *matt* setzen, ohne diesen zu ziehen.

Spiel.

1) W. C auf 21. — S. R auf 16.
2) W. T auf 64 *sch*. — S. R auf 23.
3) W. R auf 13. — S. R auf 30.
4) W. R auf 14. — S. R auf 29.
5) W. T auf 32 *sch*. — S. R auf 20.
6) W. P auf 3 L *matt*.

XL. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 7.

Bedingung:

W. will im 2ten Zug mit einem C, im 3ten mit T, und im 5ten mit P von 51 *matt* setzen.

Spiel.

1) W. C auf 3 *schach*.
S. R auf 27.
2) W. T auf 29 *schach* oder C auf 37 *matt* 1ste Bedingung.
S. T auf 28.
3) W. C auf 42 *schach* oder T auf 28 *matt* 2te Bedingung.
S. D auf 42 *schach*.
4) W. P auf 42.
S. T auf 29 oder P auf 19.
5) W. P auf 34 *matt* 3te Bedingung.

XLI. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 8.

Bedingung:

W. soll S. in 8 Zügen *matt* setzen auf seinem jetzigen Standpunkt, keinen P schlagen, und erst im 6ten Zug S. erklären dürfen, welcher P ihn *matt* setzen soll.

Spiel.

1) W. T auf 16 oder T auf 10.
S. R auf 20 oder 22.
2) W. C auf 44.
S. R auf 19, 21 oder 23.
3) W. T auf 10 oder T auf 16.
S. R auf 20 oder 22.
4) W. C auf 29.
S. R auf 21.
5) W. T von 16 auf 14 oder T von 10 auf 12.
S. R auf 20 oder 22.
6) W. T von 10 auf 12 oder T von 16 auf 14 *sch*.
S. R auf 21, und bestimmt nun den *matt*setzenden P.
7) W. C auf 39 oder C auf 35.
S. P auf 39. „ P auf 35.
8) W. P auf 30 *matt*. P auf 28 *matt*.

XLII. Stellung des Spiels siehe Tab. VIX. Nro. 1. Fig. 10.

Bedingung:

W. soll mit P *matt* setzen, dem R v. S. nur immer ein Feld offen lassen, kein Stück schlagen lassen und schlagen, und den P nicht eher ziehen, bis er damit *matt* giebt.

Spiel.

1) W. D auf 13.
S. R auf 1.
2) W. R auf 18.
S. R auf 2.
3) W. D auf 9 *sch.*
S. R auf 3.
4) W. D auf 10 *sch.*
S. R auf 4.
5) W. D auf 11 *sch.*
S. R auf 5.
6) W. R auf 10.
S. R auf 6.
7) W. D auf 12.
S. R auf 7.
8) W. D auf 13.
S. R auf 8.
9) W. R auf 11.
S. R auf 7.
10) W. R auf 20.
S. R auf 8.
11) W. R auf 29.
S. R auf 7.
12) W. R auf 37.
S. R auf 8.
13) W. R auf 45.
S. R auf 7.
14) W. R auf 52.
S. R auf 8.
15) W. T auf 48 *sch.*
S. R auf 7.
16) W. T auf 47 *sch.*
S. R auf 8.
17) W. D auf 6 *sch.*
S. R auf 16.
18) W. T auf 15 *sch.*
S. R auf 24.
19) W. D auf 22 *sch.*
S. R auf 32.
20) W. T auf 31 *sch.*
S. R auf 40.
21) W. D auf 38 *sch.*
S. R auf 48.
22) W. T auf 47 *sch.*
S. R auf 56.
23) W. R auf 43.
S. R auf 64.
24) W. D auf 46 *sch.*
S. R auf 56.
25) W. T auf 55 *sch.*
S. R auf 64.
26) W. T auf 15.
S. R auf 56.
27) W. T auf 16 *sch.*
S. R auf 63.
28) W. D auf 47 *sch.*
S. R auf 62.
29) W. T auf 14 *sch.*
S. R auf 53.
30) W. D auf 46 *sch.*
S. R auf 61.
31) W. D auf 64 *sch.*
S. R auf 53.
32) W. D auf 62 *sch.*
S. R auf 45.
33) W. C auf 51 *sch.*
S. R auf 37.
34) W. D auf 38 *sch.*
S. R auf 28.
35) W. C auf 45 *sch.*
S. R auf 21.
36) W. D auf 30 *sch.*
S. R auf 20.
37) W. D auf 12 *sch.*
S. R auf 29.
38) W. C auf 39 *sch.*
S. R auf 37.
39) W. D auf 5 *sch.*
S. R auf 28.
40) W. T auf 30 *sch.*
S. R auf 20.
41) W. D auf 4 *sch.*
S. R auf 21.
42) W. T auf 28 *sch.*
S. R auf 14.
43) W. D auf 22 *sch.*
S. R auf 7.
44) W. T auf 31 *sch.*
S. R auf 16.
45) W. T auf 15 *sch.*
S. R auf 8.
46) W. T auf 23 *sch.*
S. R auf 16.
47) W. T auf 24 *sch.*
S. R auf 7.
48) W. D auf 8 *sch.*
S. R auf 14.
49) W. C auf 29 *sch.*
S. R auf 13.
50) W. D auf 22 *sch.*
S. R auf 5.
51) W. D auf 14 *sch.*
S. R auf 4.
52) W. D auf 6 *sch.*
S. R auf 11.
53) W. T auf 16 *sch.*
S. R auf 18.
54) W. D auf 4 *sch.*
S. R auf 26.
55) W. T auf 40.
S. P auf 41.
56) W. D auf 2 *sch.*
S. R auf 33.
57) W. P auf 42 *matt.*

Dieses Spiel hat mit Nro. XXVII. einerlei Grundlage.

XLIII. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 1. Fig. 9.

Bedingung:

Wer am Zuge ist setzt *matt* in 3 Zügen mit den Stücken auf seiner linken Seite.

Spiel.

1) W. D auf 11 *sch.* „ „ „ „ „ 1) S. D auf 54 *sch.*
S. L auf 11 oder R auf 1. „ „ W. L auf 54 oder R auf 64.
2) W. T auf 10 *sch.* D auf 10 „ 2) S. C auf 46 *sch.* D auf 55
S. R auf 1. „ „ *matt.* „ „ W. R auf 64. *matt.*
3) W. C auf 11 *matt.* „ „ „ „ 3) S. P auf 55 *matt.*

XLIV. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 5.

Bedingung.

W. setzt in 6 Zügen *matt*, oder zwingt S. ihn *matt* zu setzen.

Spiel.

1) W. L auf 18. — S. P auf 13.
2) W. P auf 34. — S. P auf 26.
3) W. P auf 35.
S. P auf 35 oder „ „ „ „ „ „ P auf 33.
4) W. C auf 43. „ „ „ „ „ „ „ P auf 26.
S. P auf 44. „ „ „ „ „ „ „ P auf 41.
5) W. C auf 28. „ „ „ „ „ „ „ P auf 18.
S. P auf 52. „ „ „ „ „ „ „ P auf 49.
6) W. C auf 11 *matt* oder P auf 26. „ P auf 27 od. P auf 10 *matt.*
S. „ „ „ „ „ „ P auf 60 D *mt.* P auf 57 D *matt.*

§. 9.

Spielendungen,

die gezwungen Remis werden müssen.

I. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 1.

Spiel,

1) W. T auf 16 *sch.* — S. R auf 47.
2) W. T auf 13. — S. nimmt den T, dann ist W. *pat*, oder nimmt ihn nicht; dann folgt ihm W. überall hin, und stellt sich dem T stets gegenüber.

II. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel,

1) W. T auf 58. — S. D auf 51 nimmt P.
2) W. T auf 18 *sch.* — S. kann T nicht nehmen, ohne *pat* zu machen; W. verfolgt also den R mit stetem *Schach.*

Thut S. einen andern Zug, der an W. das *Pat* nicht sichert, so geht er mit T auf der Reihe 2—58 hin und her, bis S. den P von 51 schlägt. Wollte S. die D gegen T tauschen, es bliebe doch immer

remise, weil alsdann S. mit R nach 46 hin müßte, um 51 zu attakiren, W. aber immer auf 61 entfernte, und auf 54 *Opposition* nimmt. Siehe §. 7. Pag. 71.

III. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 3.

Spiel.

1) W. R auf 42. — S. P auf 49.
2) W. R auf 51. — S. C auf 36 *schach.*
3) W. R auf 59. — S. was er will. W. bleibt immer auf 51 und 59, und macht *Pat*, wenn C auf 51 zieht, indem er ihn schlägt.

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 4.

Spiel.

1) W. L auf 22.
   S. R auf 44 oder P von 19 auf 27. Züge mit dem L würden
2) W. L auf 43. „ derselbe. nichts helfen.
   S. P v. 19 a. 27. P von 27 auf 35.
3) W. L auf 50. „ derselbe.
   S. P v. 27 a. 35. R auf 44.
4) W. L auf 43. „ derselbe.
   S. was er will; nimmt er L, ist das Spiel *pat*; geht er mit R nach 60, das hilft ihm nichts; W. bleibt immer auf 50 und 43. Bringt S. *Fions* vor, so werden sie genommen.

V. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 5.

Spiel.

1) W. C von 23 auf 13.
   S. P auf 28 oder D auf 13 nimmt C oder D auf 25 nimmt C.
2) W. C v. 13 a. 19. L auf 28 *sch.* „ „ derselbe.
   S. P a. 35 nimmt L. R auf 9 oder 2. „ derselbe.
3) W. R auf 43. „ C auf 19 *sch.* „ „ derselbe.
   S. D auf 15 *sch.* R was er will. „ „ derselbe.
4) W. R a. 35 nimmt P. C auf 13 nimmt C. „ C auf 25 nimmt D,
   S. D a. 31 nimmt P. bringt in beide Fälle P zur D, u. gewinnt.
5) W. R auf 34, und hält nun das Spiel *remis* durch Hin- und Herziehen auf 26 und 34, da S. den R nicht bewegen kann, und D nicht allein *matt* macht, die C einander aber *decken*.

Wollte S. im 1sten Zug den
R auf 9 oder 2 ziehen, dann
W. C von 25 auf 19 *schach.*
2) S. R was er will.
   W. P auf 23.
3) S. was er will.
   W. P auf 15.
4) S. was er will.
   W. P auf 7 wird D und gewinnt.

Wollte S. im 2ten Zug den L nicht nehmen, sondern spielen
2) S. P auf 36 oder D auf 12.
   W. R auf 44. „ L auf 29 nimmt P.
3) S. D auf 12 od. 15. D auf 28 nimmt L *sch.*

W. P auf 23. „ R auf 43.
4) S. giebt *sch.*, „ was er will, da nun das Spiel auf die 1ste Spiel-
dann nimmt W. den P mit R, eben- art zurück kommt.
falls wenn S. P auf 23 schlägt. In jedem andern Fall zieht W. mit
L von 35 auf 14 hin und her.

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 6.

Spiel.

1) W. T auf 5 *sch.*
S. R auf 9 oder „ „ „ „ „ „ „ D auf 4 *sch.*
2) W. T auf 1 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ T auf 4 *sch.*
S. R auf 1. „ „ „ „ „ „ „ „ R auf 9.
3) W. D auf 6 *sch.* „ „ „ „ „ „ „ D auf 27 *sch.*
S. D auf 4 oder R auf 9. „ „ „ „ „ P auf 18.
4) W. D auf 4 *sch.* D auf 27 *sch.* „ „ „ „ D auf 11 *matt.*
S. R auf 9. „ D auf 27 oder „ R a. 1, 2 oder P auf 18.
5) W. D auf 36 *sch.* ist *pat.* „ „ D a. 6 *sch. re-* D auf 11 *sch.*
S. P auf 18 oder R auf 1, 2 *re-* „ *mis* mit *sch.* R auf 1.
6) W. P auf 27. „ *mis* mit *sc.* a. 4 u. 36. a. 6 u. 27. „ D auf 3 *sch. re-*
S. P auf 27 oder T auf 57 *sch.* oder R auf 10. *mis* mit *sch.* a.
7) W. D auf 27 *sch.* D auf 57. „ „ D auf 28 *sch.* 1 und 11.
S. R wie er will. wie er will. „ „ wie er will.
8) W. gewinnt. „ gewinnt. „ „ „ gewinnt.

Es ergiebt sich aus den verschiedenen Spielarten, dafs für beide Theile *remis* das Sicherste ist, und keiner auf *matt*-Setzen spielen mufs.

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 7.

Spiel.

1) W. L auf 18.
S. R auf 18 nimmt L oder T auf 57, bei jedem andern Zug ver-
2) W. T auf 50 nimmt P *sch.* L auf 63. löre er P a. 50 durch den L.
S. R auf 27. „ „ „ T auf 58 nimmt T u. macht *pat.* Wollte
3) W. T auf 58. er, ohne T auf 49 gezogen zu haben, den
S. R auf 36. R heran zu bringen suchen, so würde W.
4) W. T auf 60 *schach.* mit T auf 57 gehen, den feindlichen T
S. R auf 45. hernach nehmen, und wenn S. P auf 58
5) W. T auf 61 *schach.* D spielt, mit T immer *schach* bieten,
S. R auf 54. und so *remis* halten.
6) W. T auf 62 *schach.*
S. R auf 53, nimmt er T, so ist W. *pat.*
7) W. T auf 63.
S. was er will; ginge er nach seinem T zu bis 50, zöge dann T
auf 57, so würde W. diesen nehmen, und seinen
P zur D bringen.
8) W. bleibt immer mit T auf 62 und 63, und hält so *remise.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 8.

Spiel.

1) W. C auf 51 *sch.*
S. R auf 42, auf 43 giebt dasselbe Spiel; wollte er sich von P
2) W. C auf 57. auf 49 entfernen, und nach den von 28.

S. R auf 50.
3) W. R auf 52.
S. R auf 57 nimmt C.
4) W. R auf 59.

gehen, so würde W. ihm folgen, und seinen P auf 40 unterstützen. Wollte S. nach P von 11 gehen, so würde W. ihn entgegen gehen, und durch gehörige *Oppos.* und *Schach*bieten immer *remis* halten.

S. P von 11 auf 19, auf 27 würde ihn W. mit B auf 51 stopfen,
5) W. R auf 51.
S. P von 19 auf 27.
6) W. R auf 59.
S. P von 27 auf 35.
7) W. R auf 51.
S. P von 35 auf 43.
8) W. R auf 59.

und S. verlieren, denn W. käme mit seinem P früher zur D, und gäbe *matt* auf 43.

S. P von 23 auf 31 oder P von 43 auf 51, den W. nimmt, und nun, indem er seinen P zur D macht, damit *matt* giebt.

9) W. P von 40 auf 31 nimmt P, wollte er P auf 32 ziehen, so würde
S. P von 43 auf 51. er verlieren.
10) W. C auf 23, und macht *pat.*

§. 10.

Spielendungen,

wo der Feind gezwungen ist pat zu machen, oder matt werden muſs.

(Bei diesen Spielen ist angenommen, daſs der *Pat*gesetzte gewinnt).

I. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 2. Fig. 1.

Spiel.

1) W. P auf 14.
S. T auf 6 oder „ „ „ T auf 23 *sch.* od. P auf 51.
2) W. T auf 39. „ „ „ „ P auf 23. „ P auf 6 D.
S. T auf 14, 39, 7. „ „ T auf 56 *sch.* was er will.
3) W. P auf 14, 15 *sch.* „ „ R auf 31. „ P auf 15 *sch.* u.
S. T auf 39, 15 od. was er will, T auf 55 *sch.* a. 6 D *matt.*
4) W. P auf 6 D. *pat* od. *matt.* R auf 22.
S. T auf 7. „ „ „ „ wo er will.
5) W. D auf 7 *sch.*, *matt* wenn S. setzt immer *matt.*
S. R auf 7 *pat.* T a. 7 steht.

II. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 1. Fig. 2.

Spiel.

1) W. D auf 10 *schach.* — S. R auf 25.
2) W. D auf 18 *schach.* — S. R auf 33.
3) W. T auf 41 *schach.* — S. R auf 41 nimmt T.
4) W. D auf 42 *schach.* — S. R auf 42 nimmt D *pat.*

Bei diesem Spiel kann W. den Feind immer gleich *matt* setzen, er wählt aber das künstlichere *Pat.*

III. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 2. Fig. 3.

Spiel.

1) W. L auf 22 oder D auf 31.
   S. R auf 24. „ R auf 8.
2) W. D auf 15 *sch.* L auf 22 *schach.*
   S. R auf 32. „ R auf 16.
3) W. L auf 40. „ D auf 15 *matt.*
   S. R auf 40 nimmt L.
4) W. D auf 23.
   S. R auf 48.
5) W. D auf 47 *schach.*
   S. R auf 47 nimmt D *pat.*

Auch hier und in den folgenden Spielen wählt der Spieler das künstlichere *Pat*, statt des kürzern *Matts*.

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 2. Fig. 4.

Spiel.

1) W. R auf 15.
   S. R auf 4.
2) W. R auf 7.
   S. R auf 3 oder R auf 5.
3) W. R auf 8. „ derselbe.
   S. R auf 4. „ R auf 4 oder R auf 6.
4) W. D auf 10. „ derselbe u. weiter bis zu Ende.
   S. R auf 5. „ D auf 14 *schach.*
   P auf 14 nimmt D *pat.*
5) W. D auf 11.
   S. R auf 6.
6) W. D auf 14 *schach.*
   S. R auf 14 nimmt D *pat.*

Ein nettes Spiel, indem ohne die anscheinend nutzlose Wendung des R von 8 über 15, und 7 wieder nach 8, das *Pat* nicht herbeigeführt wird.

V. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 2. Fig. 5.

Spiel.

1) W. D auf 33 *schach.*
   S. R auf 2 oder R auf 10.
2) W. D auf 17. „ D auf 17 *sch.*
   S. P auf 19. „ R auf 2.
3) W. P auf 18. „ R auf 53.
   S. P auf 27. „ P auf 19.
4) W. R auf 52. „ P auf 18.
   S. P auf 35. „ P auf 27.
5) W. D auf 26. „ R auf 52, und nun weiter wie im 5ten Zug.
   S. P auf 43 *sch.*, bei jedem andern Zug tritt das Spiel des 7ten Zugs
6) W. R auf 51. ein, oder man führt das Spiel des 10ten Zugs früher herbei.
   S. R auf 1, 3, 10.
7) W. D auf 28.
   S. R auf 2.
8) W. D auf 4 *schach.*
   S. R auf 10.
9) W. D auf 11 *schach.*
   S. R auf 1, 17.
10) W. P auf 10.
    S. R auf 9.
11) W. P auf 2 D *schach.*

Das *Pat* kann in diesem Spiel nur dann herbeigeführt werden, wenn die Regel angenommen ist, dafs jeder P *Königin* werden darf, und also mehr wie eine D zulässig sind.

S. R auf 17.
12) W. D von 11 auf 10 *schach.*
S. R auf 25.
13) W. D von 10 auf 58.
S. R auf 17 oder „ R auf 33.
14) W. D von 2 a. 10 *sch.* D von 2 auf 26 *schach.*
S. R auf 25. „ „ R auf 41.
15) W. D von 10 a. 18 *sch.* D von 26 auf 18, und nun weiter wie im 16ten Zug.
S. R auf 33.
16) W. D von 58 auf 50. — S. P auf 50.
17) W. R auf 58. — S. R auf 41.
18) W. D auf 42 *schach.* — S. R auf 42 *pat.*

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 6.

Spiel.

1) W. P auf 6 D *sch.* — S. R auf 16.
2) W. C auf 38. — S. P auf 25.
3) W. R auf 43. — S. P auf 33.
4) W. R auf 50. — S. P auf 41 *schach.*
5) W. R auf 57. — S. P auf 49.
6) W. D auf 22. — S. R auf 7.
7) W. D auf 24. — S. R auf 14.
8) W. D auf 23 *sch.* — S. R auf 13 oder 6, dann Sp. des 10ten,
9) W. C auf 28 *sch.* — S. R auf 6 od. 12 dann D 11ten, 8ten,
10) W. D auf 16. — S. R auf 5. a. 22 u. 13 9ten u. 13ten
11) W. D auf 15. — S. R auf 4. od. 14, Sp. Zugs, od. da
12) W. D auf 14. — S. R auf 3. des 13ten d. folgenden
13) W. D auf 13. — S. R auf 2. oder 12ten Variante, wo
14) W. D auf 12. — S. R auf 1. Zuges. zum 12t. Zug
15) W. D auf 3 *sch.* — S. R auf 9. führt.
16) W. C auf 43. — S. R auf 18.
17) W. C auf 26.
S. R auf 25 oder R auf 26.
18) W. D auf 19. „ D auf 11.
S. R auf 34, 33. R auf 17 oder R auf 34.
19) W. C auf 41. „ D auf 2. „ D auf 19.
S. R auf 25. „ R auf 25. „ R auf 42.
20) W. D auf 10. „ D auf 10. „ D auf 27.
S. R auf 33. „ R auf 33. „ R auf 33.
21) W. D auf 18. „ D auf 18. „ D auf 18.
S. R auf 41. „ R auf 41. „ R auf 41.
22) W. D auf 42 *sch.* D auf 42. „ D auf 42.
S. R auf 42 *pat.* R auf 42. „ R auf 42 *pat.*

Geht S. im 19ten Zuge statt auf 25 auf 34, so zieht W. D auf 35 *schach*, und dann gleich auf 42, und von da, nachdem S. gezogen hat, auf 2, und dann weiter wie gezeigt.

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 7.

Spiel.

1) W. D auf 51 *sch.* — S. R auf 57.
2) W. D auf 49 *sch.* — S. R auf 49 setzt *pat.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 8.

Spiel.

1) W. P auf 40. — S. R auf 22.
2) W. R auf 24. — S. R auf 14.
3) W. R auf 16. — S. R auf 22.
4) W. P auf 32. — S. R auf 14.
5) W. R auf 8. — S. R auf 6.
6) W. P auf 24. — S. R auf 14.
7) W. P auf 16. — S. R auf 6 *pat* oder R auf 13 verliert, da P D holt.

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 9.

Spiel.

1) W. C auf 61 *schach.*
   S. L auf 61.
2) W. D auf 54 *schach* oder D auf 55 *matt.*
   S. R, L oder P auf 54 *pat.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. IX. Nro. 2. Fig. 10.

Spiel.

1) W. C auf 51 *sch.* — S. T auf 51.
2) W. T auf 42 *sch.* — S. R oder L auf 42.
3) W. D auf 50 *sch.* — S. T auf 50 setzt *pat.*

§. 11.

Spielendungen,

wo der Verlierende gewinnt, oder wo der Gegner gezwungen wird, matt oder pat zu machen.

(*qui perd gagne*).

(Bei diesen Spielen ist genommen, dafs der *Pat*gesetzte verliert).

I. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 4.

Bedingung:
W. zwingt S. mit P von 10 *matt* zu setzen.

Spiel.

1) W. T auf 32. — S. P auf 24.
2) W. L auf 31. — S. P auf 31.
3) W. T auf 40 *sch.* — S. P auf 40.
4) W. T auf 47 *sch.* — S. P auf 47.
5) W. P auf 31. — S. P auf 55 *matt.*

II. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 3.

Bedingung:

W. zwingt S. ihn auf 47 *matt* zu setzen.

Spiel.

1) W. T auf 5 *sch.* — S. R auf 15.
2) W. R auf 47. — S. R auf 24.
3) W. T auf 13. — S. R auf 31.
4) W. T auf 21. — S. P auf 24.
5) W. L auf 39. — S. P auf 32.
6) W. L auf 48. — S. P auf 40 *matt.*

III. Stellung des Spiels siehe Tab. XVIII. Nro. 4. Fig. 6.

Bedingung:

S. soll mit seinen P *matt* setzen, ohne den P von W. zu nehmen, er mag am Zuge seyn oder nicht.

Spiel.

1) W. R a. 63 oder P a. 48 (P a. 40. — S. R a. 54. — W. P a. 32 S. D a. 53. oder R a. 56. — S. D a. 20 *sch.* — W. P a. 24 oder R a. 64. — S. P a. 47. — W. P a. 16 oder 32. — S. P a. 55 *matt*). — S. P a. 47. — 2) W. R a. 63 (P a. 40, Spiel der 1sten Veränderung). — S. D a. 52. — 3) W. R a. 62, a. 64 giebt es das Spiel der 1sten Veränderung (P a. 40. — S. D a. 52 *sch.* — W. R a. 62. — S. P a. 55 *matt*). — S. D a. 53 *sch.* — 4) W. R a. 63. — S. D a. 52 *sch.* — 5) W. R a. 62. — S. P a. 55 *matt.*

2) W. R a. 64 oder P a. 48. — S. P a. 47. — 3) W. P a. 40 (R a. 64 S. R a. 54. giebt das Spiel des 2ten Zugs). — S. D a. 56. — 4) W. R a. 62. — S. P a. 5 *matt.*

3) W. P a. 48. — S. P a. 47. — 4) W. P a. 40. — S. D a. 52. — 5) W. P a. 32. — S. D a. 20. — 6) W. P a. 24. — S. P a. 55 *matt.*

Wenn S. am Zuge ist, fängt er mit dem 2ten Zug an, und macht das oben nach diesem Zug gezeigte Spiel.

IV. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 1.

Bedingung:

W. soll S. zwingen, mit seinen P *matt* zu setzen, und W. seinen R nicht bewegen.

Spiel.

1) W. P a. 5 D *sch.*
S. R a. 16.
2) W. D a. 28 *sch.*
S. R a. 8 oder R a. 7 *sch.*
3) W. P a. 40. „ C a. 24 *sch.*
S. R a. 7. „ R a. 8.
4) W. C a. 24 *sch.* C a. 39.
S. R a. 8. „ R a. 7.
5) W. C a. 39. „ P a. 40.
S. R a. 7. „ R a. 8.
6) W. L a. 13. „ L a. 13.
S. R a. 8. „ R a. 7.
7) W. D a. 5 *sch.* L a. 31.
S. R a. 16. „ R a. 8.
8) W. D a. 14. „ D a. 5 *sch.*
S. R a. 8. „ R a. 16.
9) W. D a. 6 *sch.* D a. 6.
S. R a. 16. „ P a. 23 *matt.*
10) W. L a. 31.
S. P a. 23 *matt.*

V. Stellung des Spiels siehe Tab. XIX. Nro. 2. Fig. 2.

Bedingung:

W. soll S. zwingen, ihn auf 31 *matt* zu setzen.

Spiel.

1) W. P auf 21. — S. R auf 7 oder 15.
2) W. P auf 32. — S. R auf 15 od. 8, 7.
3) W. L auf 40. — S. R auf 7 od. 8, 15.
4) W. L auf 39. — S. R auf 15 od. 8, 7.
5) W. C auf 54. — S. R auf 7 od. 8, 15.
6) W. C auf 37. — S. R auf 15 oder 7.
7) W. T auf 28. — S. R auf 6; er sucht sich zu entfernen, weil
8) W. P auf 30. — S. R auf 5. alsdann W. die Bedingung
9) W. C auf 38. — S. R auf 6. nicht erfüllen kann.
10) W. T auf 4 *sch.* — S. R auf 15.
11) W. C auf 22. — S. P auf 22 *matt.*

VI. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 1.

Spiel.

1) W. C von 45 auf 39 nimmt P *sch.* — S. L auf 39 nimmt C.
2) W. C von 31 auf 48 nimmt P *sch.* — S. L auf 48 nimmt C.
3) W. D auf 55 *schach.* — S. L auf 55 nimmt D *mt.*

VII. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 2.

Spiel.

1) W. T auf 6 *schach.* — S. C auf 7.
2) W. R auf 32. — S. P von 33 auf 41.
3) W. P von 56 auf 40. — S. P von 41 auf 49.
4) W. T auf 1. — S. P von 49 auf 57 wird D.
5) W. T auf 57 nimmt D. — S. C auf 22 *matt.*

VIII. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 3.

Spiel.

1) W. D auf 38 *sch.* — S. R auf 48.
2) W. L auf 63. — S. P auf 30.
3) W. D auf 31. — S. P auf 38.
4) W. C auf 30. — S. P auf 46.
5) W. D auf 55 *sch.* — S. P anf 55 nimmt D *matt.*

IX. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 4.

Spiel.

1) W. D auf 20 *sch.* — S. P von 11 auf 20 nimmt D.
2) W. T auf 38. — S. P auf 28.
3) W. C v. 22 a. 37 *sch.* — S. P auf 37 nimmt C.
4) W. L auf 45. — S. P auf 46 nimmt P.
5) W. C auf 54. — S. P auf 55 nimmt P *matt.*

X. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 5.

Spiel.

1) W. D auf 22. — S. R auf 7.
2) W. R auf 39. — S. R auf 6 oder 16.

3) W. T auf 45. — S. R auf 7.
4) W. T auf 5 *sch.* — S. R auf 16.
5) W. D auf 13. — S. R auf 23.
6) W. C auf 38 *sch.*
S. R auf 16 „ „ oder R auf 15.
7) W. R auf 32. „ „ „ derselbe.
S. R auf 15. „ „ „ R auf 16.
8) W. P von 55 auf 39. „ derselbe.
S. R auf 16. „ „ „ R auf 15.
9) W. C auf 29. „ „ „ derselbe.
S. R auf 15. „ „ „ R auf 16.
10) W. D auf 22 *schach.* „ „ T auf 4.
S. R auf 16. „ „ „ R auf 15.
11) W. D auf 23 *schach.* „ „ D auf 22 *schach.*
S. P von 14 auf 23 nimmt R auf 16.
12) W. „ „ „ „ D *matt.* D auf 23 *sch.*
S. „ „ „ „ „ „ „ P von 14 auf 23 nimmt D *matt.*

XI. Stellung des Spiels siehe Tab. X. Nro. 3. Fig. 6.

Bedingung:

W. zwingt S. *matt* zu machen, ohne seinen R zu bewegen.

Spiel.

1) W. T von 61 auf 53.
S. R auf 49.
2) W. D auf 14.
S. R auf 58.
3) W. T von 3 auf 59 *sch.*
S. R auf 49.
4) W. L auf 29 *schach* mit T.
S. R auf 41.
5) W. D auf 9 *sch.*
S. R auf 34.
6) W. D auf 36 *sch.*
S. R auf 25 oder R auf 26 oder R auf 41.
7) W. D auf 50. derselbe, und es ist einleuchtend, dafs, wo
S. R auf 17. S. mit dem R bei seinem P bliebe, das Matt
8) W. L auf 38. früher herbeigeführt werden würde, indem er
S. R auf 9. alsdann nicht wieder dahin getrieben zu wer-
9) W. L auf 52. den brauchte. Welche andere Züge er auch
S. R auf 1. thut, das Spiel bleibt immer dasselbe, da er
10) W. T von 53 a. 61. auf die Reihe 3—59 nicht kommen kann, we-
S. R auf 9. gen des T auf 59. Man mufs nur in Acht
11) W. C auf 53. nehmen, dafs, wenn ihm nicht *schach* gebo-
S. R auf 10. ten wird, immer ein Stück auf 50 stehe, um
12) W. D auf 15 *sch.* den P am Ziehen zu hindern. Vom 7ten Zug
S. R auf 1. an kann er ziehen was er will, W. concen-
13) W. D auf 6 *sch.* seine Stücke um den R, und wo S. alsdann
S. R auf 10. im 11ten Zug stehe, ist gleichgültig, indem
14) W. D auf 13 *sch.* nun D und T von 59 ihn immer nach 41 hin-
S. R auf 1. treiben können.
15) W. D auf 4 *sch.* Zöge S. im 18ten Zuge R auf 34, dann treibt
S. P. auf 10. ihn W. mit D a. 36, 45, 35 nach 41, wo alsdann
16) W. D v. 59 a. 11 *sch.* das Spiel des 20sten Zugs eintritt.
17) W. D auf 20 *sch.*
S. R auf 26.
18) W. T von 11 auf 27 *sch.*
S. R auf 33.
19) W. D auf 19 *sch.*
S. R auf 41.
20) W. T von 27 auf 25 *sch.*
S. R auf 50.
21) W. D auf 51 *sch.*
S. P auf 51 nimmt D *matt.*

§. 12.

Rösselsprung.

(Siehe Erklärung der Kunstausdrücke).

Obgleich diese Aufgabe nicht eigentlich zum Schachspiel gehört, so wollen wir doch ihre Lösung hier mittheilen, da ein Schachspieler sie wenigstens kennen muſs, wenn schon er darum weder besser noch schlechter spielen wird. Es ist einleuchtend, daſs, wenn man einmal den Sprung gefunden, und sich dessen Reihenfolge dem Gedächtnisse eingeprägt hat, er alsdann immer zu lösen ist, der Springer stehe wo er wolle, indem nothwendig das Feld, worauf der C gesetzt wird, in der uns bekannten Folge vorkommen muſs, und man alsdann nur derselben nachzugehen braucht.

Steht z. B. der *Springer* auf 11, Fig. 1. Tab. X. Nro. 4., so kann er das ganze Brett in der darauf bemerkten, und durch fortlaufende Nummern angegebenen Reihenfolge abspringen, und wird am Ende so zu stehen kommen, daſs er wieder in einem Zuge auf seinen ersten Standpunkt kommen kann. Wo er also nun hingestellt werden mag, er braucht nur die Sprünge zu verfolgen bis 64, dann auf 1 gehen, und nun weiter springen bis an die Nro., wo er stand, so wird er immer in der hier angegebenen Ordnung die Aufgabe lösen. Er soll z. B. auf 42 (nach der Spielordnung des C in dieser Fig.) gesetzt werden, so folgt er der Reihe bis 64, geht auf 1 und dann bis 41, wo der Umlauf geendigt ist.

Steht der Springer in einer Ecke, so sagt die Regel: *daſs er immer so nahe am Rande als möglich bleibe, und nie rückwärts springe.* Wenn man in Fig. 2. Tab. X. Nro. 4. den Sprung beobachtet, so wird man sehen, daſs er nach dieser Vorschrift ausgeführt ist. Hier kann er nun zwar nicht von 64 wieder auf 1 springen, aber doch immer diese Reihenfolge als Norm betrachten, mit in Achtnehmung, daſs, wenn er auf eine Nro. unter 11 (diese einbegriffen) gestellt wird, er alsdann rückwärts bis 1, von da auf 12, und nun bis 64 springt. Ist die Stellungs-Nro. aber über 11, dann geht er nach 64, von da auf 11, und nun rückwärts bis 1.

Es bleibt indessen schwierig, diese Ordnung dem Gedächtniſs einzuprägen, und man wird sie leicht vergessen, daher wir folgende allgemeine ganz leicht zu behaltende Anweisung geben wollen, wonach jeder stets ohne Anstoſsen von jedem Felde aus den Röſselsprung ausführen kann.

Man denke sich das Brett in 4 kleinere Quadrate wie in Fig. 3. Tab. X. Nro. 4. getheilt, so bilden sich durch den *Springer*-Zug in jedem dieser Quadrate die darin gezeichneten geometrischen Figuren, 2 Vierecke und 2 Rhombus oder Rauten, die sowohl unter sich, als mit den Figuren in den andern Quadraten durch denselben Zug in Verbindung stehen. Um nun den Rösselsprung zu machen, bedarf es weiter nichts, als daſs man die Figur, zu der das Feld gehört, auf das der C gestellt ist, in dem Quadrate so abspringe, daſs man auf die gleiche Figur im nächsten Quadrat gelangen kann, beschreibe nun in jedem Quadrat dieselbe Figur, gehe im letzten zu der 2ten Figur des folgenden Quadrats über, die ebenfalls in allen Quadraten abgesprungen wird, und fahre

damit fort, bis alle 4 Figuren in allen Quadraten gebildet sind, und der Sprung ist vollzogen.

Es soll z. B. Fig. 4. Tab. X. Nro. 4. der C auf 36 gestellt werden, so zeigt die Folge der Nro. wie er nach der gegebenen Regel springen wird. Ebenfalls in Fig. 5. wo der C auf 20 steht u. s. w.

Vergleicht man nun den Sprung von Fig. 1. und 2. mit den Figuren in Fig. 3. gezeichnet, so zeigt sich deutlich, dafs immer in jeden Quadrate ein und dieselbe Figur, ganz oder theilweise, nach einer gewissen Regel abgesprungen wird. — Die Lage der Vierecke läfst sich leicht behalten, so wie auch eine der Regeln, nach denen sie abgesprungen werden müssen, und man ist immer im Stande, den Rösselsprung auszuführen.

Das Beziehen aller Felder, ohne eins zwei Mal zu berühren mit dem *König*, der *Königin* und dem *Thurm*, ist leicht. In Fig. 6. und 7. Tab. X. Nro. 4. sieht man einige Arten dieses Zugs, der sich auf mancherlei Weise ausführen läfst.

Der *Laufer* kann nie alle seine Felder überlaufen, oder er mufs wenigstens 3 zweimal berühren. Soll er das nicht, dann bleiben ihm wenigstens 3 Felder unzugänglich, und er mufs immer aus einer Ecke ausgehen, sonst läfst er mehrere noch unberührt. (Siehe Fig. 8. Tab. X. Nro. 4.)

So giebt es mehrere kleine Kunststückchen auf dem Schachbrete, als z. B. *sieben verdoppelte Bauern* zu machen, oder einen *Bauer* von einer Ecke in die andere schräg über das Brett weg *Königin* werden zu lassen, ohne dafs er einen P schlagen darf, oder 2 Reihen von *doppelten Bauern* zu dreien nebeneinder zu bilden, u. dergl. m., die aber, da es eigentlich nur Spielereien sind, keine weitere Erörterung verdienen.

Siebentes Kapitel.

Vom Plan des Spiels und der Eröffnung desselben oder von den Spiel-Anfängen.

§. 1.

Von der Entwerfung eines Plans.

Beim *Schach* wird den Anfängern immer gesagt und empfohlen, nie ohne Plan zu spielen, ja einen guten Plan zu entwerfen, keinen Zug ohne Plan zu thun, und dergleichen mehr; was aber ein Plan eigentlich sei, worin er bestehen müsse, was bei Entwerfung desselben zu beobachten ist, das wird selten oder nie gesagt, und es ist doch durchaus nothwendig, hierüber ganz klare Begriffe zu haben. Ich will versuchen, einige allgemeine Grundsätze festzustellen, deren Befolgung und in Achtnehmung sich in den meisten Fällen bewährt zeigen wird *).

Vor Anfang des Spiels läfst sich wohl kein anderer Plan entwerfen, als der höchst allgemeine: angreifen zu wollen, oder sich blos auf der Defensive zu halten, und des Gegners Angriffe abzuwehren, bis sich Gelegenheit zeigt, ihm mit Sicherheit zu Leibe gehen zu können. Den ersten dieser beiden allgemeinen Pläne, selbst angreifen zu wollen, kann man auch nur dann fassen, wenn uns die Stärke des Gegners bekannt, und er nicht stärker ist als wir. Bei einem überlegenen Feinde würde ein solcher Plan jämmerlich scheitern, und wir bald alle Hände voll zu thun haben, unser Spiel zu vertheidigen, von allen Angriffen aber wohl abstrahiren müssen. Das Sicherste bleibt also immer, sich anfänglich zu begnügen, nach dem, was in den folgenden §§. gezeigt wird: den Zügen des Gegners diejenigen entgegen zu thun, welche als die zweckmäfsigsten anerkannt sind; unsern Stücken vortheilhafte Stellungen zu geben, und nun das Spiel des Feindes sorgfältig zu beobachten, um hauptsächlich seinen Plan zu entdecken. Gelingt uns dies, dann haben wir einen grofsen Vortheil errungen; denn angenommen, wir wissen, des Gegners Absicht sei, ein gewisses Feld zu besetzen, oder uns davon zu vertreiben, oder eins unserer Stücke zu schlagen oder abzuschneiden, o. dgl., dann können wir nicht allein die zweckmäfsigsten Züge thun, dieses zu verhindern, sondern auch zugleich suchen, mit diesen Zügen eine für uns vortheilhafte Absicht zu verbinden, die in Wirkung tritt, sobald durch unser Spiel der Feind gezwungen ist, seinen Plan aufzugeben. Er mufs nun einen andern entwerfen, oder wenn er den unsrigen bemerkt, diesem entgegen arbeiten, was aber allemal die Folge hat, dafs er wenigstens ein Tempo verliert, d. h.

*) Da indessen bei Entwerfung von Plänen, es sei zum Angriff oder zur Vertheidigung, es hauptsächlich auf die Fertigkeit der Spieler, und die jedesmalige Stellung des Spiels ankommt, so können nur allgemein gültige Regeln gegeben werden, deren Anwendung von den Fähigkeiten der Spieler abhängt, und die mit den nöthigen Modificationen auf den jedesmaligen besondern Fall anzuwenden sind.

einen Zug thun muſs, der uns nicht schaden kann, um entweder seinen neuen Plan einzuleiten, oder seine Vertheidigung zu bereiten. Haben wir nun unser Spiel richtig geführt, so muſs dieses gewonnene Tempo hinreichen, uns unsre Absicht erlangen zu lassen. Es ist indessen nicht genug, den feindlichen Plan entdeckt zu haben, sondern man muſs nun auch suchen zu entdecken, ob er nicht etwa sein Spiel so führt, daſs er, bemerkend seine Absicht sei verrathen, seine Batterie verändern, und einen andern, uns ebenfalls schädlichen Coup ausführen kann *). Wenn dies der Fall ist, so erfordert unser Spiel die gröſste Umsichtigkeit, um keine Blöſse zu geben; denn was würde es helfen, sich an der einen Seite zwar gedeckt, an der andern aber bloſs gegeben zu haben? Solche doppelte oder gar dreifache Pläne charakterisiren den guten Spieler.

Das eben Gesagte führt uns zu einem andern Grundsatz, nämlich wenn wir bemerken, unsre Absicht sei entdeckt, was leicht aus den Gegenzügen zu ersehen ist, nicht darauf zu bestehen, sondern bei Zeiten, ehe das Tempo verloren wird, den Plan aufzugeben, und entweder den 2ten zu verfolgen, oder etwas anders zu unternehmen. Häufig findet man, daſs selbst geschickte Spieler in den Fehler verfallen, hartnäckig auf Verfolgung ihres Plans zu bestehen, selbst wenn sie sehen, daſs er nicht gelingen kann. Vorsicht, zumal bei Angriffs-Plänen, kann nicht genug empfohlen werden. Das Verwenden von Stücken zur Attaque nöthigt uns, an andern Stellen unser Spiel zu enthlöſsen. Es ist also nicht hinreichend, zu beurtheilen: wie kann der Gegner unsern Plan vereiteln, sondern auch, kann er nicht etwa selbst einen Angriff unternehmen, der eher gelingt als der unsrige? Dieses versäumen viele

---

*) Die Geschicklichkeit, auf mehr als einen Plan hinzuarbeiten, charakterisirt den erfahrnen Spieler. Eine Absicht ist wohl noch zu entdecken; zielen aber die Züge auf mehrere, dann wird eine gewiſs gelingen, weil selten der Feind solche doppelte Pläne erräth, oder ihnen durchaus zweckmäſsig entgegen operirt; wir also immer einen Vortheil erlangen werden. — Als ein Beispiel möge folgendes dienen:

Man nehme an, daſs in der Partie Fig. 3. Nro. 4. Tab. I., die D von W auf 41, und die von S. auf 40 stehen. — S. urtheilt folgendermaſsen: „Feld 19 wird W. suchen zu besetzen. Dies zu hindern, und P von 17 zu erobern, ist Hauptsache. Darum will ich mit D auf 54 die P von 45 und 36 attakiren. W. wird diese *decken* durch T von 43 auf 60. Dann ziehe ich auf 53, wo wahrscheinlich W. L auf 6 bringt. Gegen diesen Zug bringe ich die D auf 52, bleibe im feindlichen Spiel, und kann erwarten, daſs nun der Gegner durch D auf 49 Abtausch sucht, was Gelegenheit giebt, hernach L gegen L zu tauschen, wodurch 19 auſser aller Gefahr kommt, und ich kann nun besser auf die Eroberung von 17 denken, indem der Feind seine P von 36 und 45 *decken* muſs, mir daher freieres Spiel mit meinen Officieren bleibt. Sollte indessen W. 45 mit D auf 59 *decken*, so würde ich mit T auf 6 gehen, und P von 22 vorbringen, wodurch ich immer Gelegenheit erhielt, 45 zu attakiren, um so mehr, da W. seine D dadurch an allen Seiten *maskirt*.“ W dagegen aber macht folgenden Plan: Ich *decke* 45 durch D auf 59, und mache dadurch einen *maskirten* Angriff. — Bemerkt ihn der Gegner nicht, so gewinne ich einen Officier, oder gar das Spiel (siehe Pag. 38). — Bemerkt ihn der Gegner, so muſs er den C von 23 auf 13 ziehen. Dagegen bringe ich L auf 37, und dann C auf 26 oder 60, *demaskire* meine D, behalte 19 im Doppel-Angriff, und habe sehr gutes Spiel.

Spieler, die anders ihren Plan gut beurtheilen, aber nur darauf sehen, was sie und der Feind thun müssen, um das Beabsichtigte auszuführen und zu verhindern, nicht aber auf das, was der Gegner an einer andern Seite unternehmen kann.

Jeder Spieler hat darauf zu achten, keinen Plan zu machen, den er nicht deutlich übersehen kann, oder mit andern Worten: sich hierin nach seiner mehr oder wenigern Fertigkeit zu richten. Auch diesen Fehler begehen viele Spieler. Sie sehen z. B., dafs, wenn es ihnen gelänge, dieses oder jenes Stück zu schlagen, oder eins der ihrigen auf einen gewissen Fleck zu bringen, der Gewinn der Partie sicher wäre; auch kömmt es ihnen vor, durch Verfolgung einiger ihrer und des Gegners Züge, dafs Möglichkeit des Gelingens existirt; freilich wohl können sie das Bild des ganzen Spiels nicht auffassen, oder sie bemerken einen feindlichen Zug, von dem sie nicht klar sehen, wie ihm zu begegnen sei, aber der Gedanke, wenn es so weit ist, wird sich ja wohl ergeben, was weiter zu thun sei, hält die Hoffnung aufrecht, und so wird der Plan unternommen. Wenn aber nun das Spiel auf der Höhe steht, wo man nicht mehr deutlich sah, was geschehen konnte, so entdeckt sich nicht selten, dafs die ganze Berechnung falsch war, und zu unserm Nachtheil ausfällt.

Hieraus folgt die für jeden Spieler zu befolgende Regel: sowohl beim Entwerfen des eignen, als Ausforschen des feindlichen Plans, nie weiter zu gehen, als unsre Kräfte erlauben. Sieht der Gegner weiter als wir, so ist er uns überlegen. Sehen wir weiter, so sind wir Meister. Beides entdeckt sich bald; in keinem Fall aber wird das zuviel Wollen etwas helfen. Nach und nach bei fortgesetztem Studium und Spiel wird man hierin immer mehr Fertigkeit erlangen.

Bemerkt man beim Gegner eine entschiedene Ueberlegenheit, so mufs man sich nur darauf zulegen, seine Absichten zu entdecken, und sich dagegen bestmöglich zu vertheidigen, alle Angriffs-Projecte aber aufgeben. Nur dadurch wird man Nutzen daraus ziehen können. Die Pläne eines geschickten Spielers zu errathen, und sie scheitern machen, ist alles was man verlangen kann; und erst dann, wenn man dieses vermag, darf man darauf denken, selbst etwas zu unternehmen. Mit der Fertigkeit aber ausgedehnte mehrfache Absichten, maskirte Angriffe u. dergl. zu erkennen, zu übersehen, und zu vereiteln, erlangt man zugleich die, ähnliche zu entwerfen, nicht aber dadurch, dafs man, um so zu sagen, einem Unverwundbaren zu schaden sucht, ohne gegen seine Streiche gesichert zu sein.

Bei gleicher Stärke, und mit Beseitigung aller besondern Fälle, die so häufig eintreten dafs die günstige Stellung das Aufopfern mehrerer Stücke erlaubt und erfordert, um das *Matt* herbeizuführen, läfst sich im Allgemeinen annehmen, dafs derjenige gewinnen mufs, dem es gelingt, ein oder mehrere Stücke des Gegners zu schlagen. Denn angenommen, es sei mir gelungen, dem Feinde einen T oder selbst nur einen P abzunehmen, so leuchtet ein, dafs, wenn es mir gelingt, nun alle übrigen Stücke abzutauschen, der übrigbleibende T oder P das Spiel zu meinem Vortheil entscheidet *). Wäre ich nur einen C oder

*) Wohl in Acht zu nehmen ist aber, dafs dieser zwar allgemein richtige Grundsatz sehr viele Ausnahmen leidet, und dabei immer auf die beiderseitige Stellung vorzüglich geachtet werden mufs, haupt-

E im Vortheil, so würde das Abtauschen immer wenigstens zur *Remise* führen. Findet sich daher eine Gelegenheit, ein Stück zu schlagen *), so versäume man dies nicht, und suche alsdann diesen Vortheil durch Abtauschen zu erhalten. — Wer also die Stärke nicht besitzt, einen grofsen weitaussehenden Plan zu entwerfen und auszuführen, der begnüge sich, gegen einzelne Stücke zu operiren, auf diese mehrere Angriffe zu dirigiren, und so zu suchen, dieselben nach und nach mit Vortheil wegzuschlagen. Diese Art Spiel ist vorzüglich gut und anwendbar gegen Feinde, die gewohnt sind, rasche Angriffe zu thun, und kühn mit ihren Stücken vordringen. — Hierauf legen sich manche Spieler zu, und besitzen eine Geschicklichkeit, ihrem Gegner in den ersten Zügen schon so zu Leibe zu gehen, dafs man oft nicht weifs, wie ihnen auszuweichen ist, und leicht in einen Fehlzug verfällt, der den Angriff gelingen macht, oder Verlust eines Hauptstücks nach sich zieht. Bemerkt man dies, dann ist es Sache, allen eignen Angriff zu beseitigen, das Spiel des Gegners sorgfältig zu beobachten, und sich gegen seine Attaque gut zu decken. Die Folge davon ist gemeiniglich, dafs, da so ein rascher Angriff nur mit wenigen Stücken statt findet, diese tief in unser Spiel eindringen, und nun, wenn ihr erster Anlauf gut gekehrt ist, entweder zurück gehen, oder so lange stehen bleiben müssen, bis andere herbeigebracht worden sind. In beiden Fällen gewinnen wir einige Tempos, die gut angewandt werden können, um nun gegen ein feindliches Stück zu operiren, es einzuschliefsen, oder mit Vortheil zu schlagen. In den meisten Fällen bleibt ein solcher Plan sicherer, als der, von der Lage des Feindes Gebrauch zu machen, um ihn nun auch anzugreifen; denn wenn schon sein Spiel zerrissen ist, so sind seine vorgedrungenen Stücke, oder die, welche er heran ziehen kann, doch meist zu gefährlich für uns, als dafs man es wagen dürfte, sie zu vernachlässigen, um einen auf das *Matt* zielenden Plan zu verfolgen, den man nicht ganz klar überschauet. Besser, erst sich aller dieser hinderlichen Stücke zu entledigen.

Anfänger, die gewöhnlich immer gern angreifen, und selbst auch geübte Spieler, lassen sich oft verführen, wenn die Gelegenheit es darbietet, dem Feinde mehrmals *Schach* zu bieten. Dies mufs man nie thun, wenn es nicht als Folge des Plans, im Lauf der dazu erforderlichen Züge nöthig wird. Erwiesen ist es, dafs ein Stück allein nie *matt* setzen kann, als nur bei äusserst seltenen Stellungen und Fällen. Nutzlos bleibt also das *Schach*bieten stets, und verlohnt sich nicht der Mühe, dadurch das Spiel zu verlängern, oder seinen Plan zu unterbrechen, um das Vergnügen zu haben, einige Mal *Schach* zu bieten. Nicht selten aber hat es grofsen Nachtheil, indem dadurch Stücke isolirt und in Gefahr gebracht werden, oder wir den Feind selbst in eine sichere Stellung treiben. Läfst sich also ein *Schach* bieten, dann mufs man vorher gut überlegen, ob es uns Vortheil bringt, und ob der Feind dadurch in eine nachtheilige Stellung gezwungen wird. Dann

---

sächlich wo es sich um einen P handelt, indem, wenn ich einen solchen mehr habe, es darauf ankommt, dafs auch Möglichkeit sei, ihn zur D zu bringen.

*) Versteht sich, wenn uns daraus kein Nachtheil erwächst, oder wir deswegen keine bessere Absicht, deren Gelingen wahrscheinlich ist, aufopfern.

aber ist es Sache *Schach* zu bieten, wenn wir damit den R und ein ander Stück angreifen, also einen sichern Vortheil erlangen, oder den Feind damit aus einem sichern Posten treiben können.

Zuweilen trifft es sich, dafs beide Spieler Stellungen haben, die sie ohne Nachtheil nicht verlassen dürfen, wo so zu sagen ein Messer das andere in der Scheide hält. Beide haben alsdann gemeiniglich die Absicht des Gegners errathen, ihr zweckmäfsig vorgebeugt, und lauren nur darauf, dafs der andere entweder losschlägt, oder seinen Plan ändert. In solchen Lagen wird derjenige gemeiniglich siegen, der zuerst im Stande ist, noch ein disponibeles Stück (was gewöhnlich wohl der R ist) heran zu ziehen. Hier kommt es alsdann darauf an, um einen richtigen Plan zu entwerfen, dieses entscheidende Stück sicher dahin zu bringen, wo es uns am nützlichsten ist, oder den Gegner auf die beste Art an Heranziehung dieses Stücks zu hindern. Der erst entworfene Plan bleibt alsdann so lange beseitigt, darf aber nicht aus den Augen verloren werden, weil der zweite wirken soll, des ersten Ausführung zu befördern.

Nicht selten geschieht es, dafs der Gegner, dessen Plan wir errathen haben, denselben doch verfolgend, so weit gediehen ist, dafs nur ein bestimmter Zug von uns, die Ausführung hindert. — Es ist alsdann Sache, durchaus nicht von diesem Zug abzugehen, und dadurch den Gegner zu zwingen, entweder, wenn er ebenfalls auf seinen Plan besteht, das Spiel aufzuheben, oder seine Absicht zu verändern, und uns in Vortheil zu setzen. Wer die meiste Geduld hat, wird den Sieg davon tragen.

Anfänger werden immer sehr bald mit ihren Planen fertig. — Ein oder das andere Stück, was ihnen im Wege ist, suchen sie anzugreifen. Da ihre Voraussicht sich nicht weit erstreckt, so bemerken sie die ihnen drohende Gefahr in des Feindes Stellung nicht; die verdeckten und indirekten Angriffe entgehen ihnen; sie sehen nicht, dafs eins ihrer vorgedrungenen Stücke in wenig Zügen abgeschnitten ist; nichts steht ihrer Meinung nach ihrem Plan entgegen; frisch also darauf los. Ist der Gegner ebenfalls nur Anfänger, dann tappen beide, so zu sagen, im Finstern herum, und der Zufall entscheidet die Partie, aber nicht die Geschicklichkeit. Spielt indessen der Anfänger mit einem Stärkern, dann wird er bald gewitzigt werden; je mehr sich nun seine Ansichten erweitern, je weiter er voraussehen, und die möglichen Züge des Feindes in ihren Folgen beurtheilen lernt, desto vorsichtiger wird er werden, und erst gut für seine Sicherheit sorgen, ehe er auf Pläne denkt, den Feind anzugreifen. Das wilde Angreifen, das gefährliche Vordringen hört auf; erst wird er alle seine Stücke zweckmäfsig placiren, den feindlichen diejenigen entgegen stellen, welche die Regel bestimmt; sorgen, dafs er Freiheit zum *Rochiren* behält, den Feind hindern ihm dies zu verwehren, und erst dann, wenn er sich an allen Seiten sicher weifs, das Spiel in der Absicht überschauen, um zu sehen, wo er mit dem meisten Vortheil und der wenigsten Gefahr angreifen kann. Bei jedem Zug, den er zur Verfolgung seines Plans thut, wird er vorab des Gegners Spiel betrachten, und wo er bemerkt, dafs dieser ihm einen gefährlichen Zug thun kann, erst sorgen, diese Gefahr abzuwenden, ehe er weiter schreitet. Sieht er seinen Plan entdeckt, wird er bei Zeiten davon abgehen, und einen andern einleiten; wo die Stellung wichtiger ist als ein zu eroberndes Stück, wählt er das bessere, schlägt nur das ihn wirklich hindernde, beobachtet immer, ob die Lage

nicht von der Art ist, dafs durch entscheidende Züge und zweckmäfsige Opfern von Stücken das *Matt* erzwungen werden kann, weifs die ihm schädlichen Züge von denen zu unterscheiden, die auf seine Operation keinen Einfluſs haben können, läfst sich durch nichts irre machen, und wird auf diese Art endlich Meister des Spiels werden. Zwei solche Spieler an einer Partie, gewähren dem Kenner, der ihnen zusieht, den höchsten Genufs. Man sieht, was geschehen könnte, aber auch, wie allem vorgebeugt wird, und zuletzt beide Gegner unbesiegt einander gegenüber stehen, sich nach und nach die Waffen aus der Hand gerungen habend.

Trifft es sich, dafs wir im Verfolgen eines Plans, der z. B. auf das *Matt* oder die Eroberung eines Hauptstücks zielt, einen minderen Vortheil erlangen können, der uns aber nicht entgehen kann, so ist es Sache, vorzüglich wenn der Erfolg des Hauptplans zwar noch unsicher, aber nicht abgewehrt ist, immer auf den Hauptzweck los zu operiren, weil, wenn dieser gelingt, wir entscheidend gewinnen, und erst dann den früheren Vortheil zu benutzen, wenn es sich zeigt, dafs die erste Absicht aufgegeben werden mufs.

Auf das *Rochiren* zu gehöriger Zeit ist vorzüglich zu achten, denn es ist immer ein verlornes Tempo. Suchen wir uns blos gegen die feindlichen Angriffe zu vertheidigen, so ist einleuchtend, dafs, je länger wir uns die Fähigkeit zu *rochiren* erhalten und damit zögern, der Gegner immer unsicher bleibt. Der beste Augenblick des *Rochirens* ist alsdann der, wo man sich dadurch gänzlich allen Angriffen entzieht, und der Feind einen ganz neuen Angriffs-Plan einleiten mufs. — Suchen wir anzugreifen, dann ist der günstigste Moment des *Rochirens* der: wo wir unsern R sicher stellen, und zugleich den T zu einem Angriff benutzen. Als allgemeine Regel würde gelten: der Vertheidigende zögert so lange mit *Rochiren*, als er vermag; der Angreifer *rochirt*, wenn er seinen T mit Vortheil anwenden kann, und sucht dem Gegner das *Rochiren* entweder unmöglich zu machen, oder ihn bald dazu zu nöthigen, um sicher zu wissen, auf welche Seite er seine Attaque hin dirigiren kann. Hat der Gegner *rochirt*, so müssen wir nach derselben Seite hin *rochiren* wie er, wenn er uns auf irgend eine Art überlegen ist. Seine Angriffe ziehen alsdann unsere Stücke nach unserm R hin, und der seinige ist stets so nahe, dafs wir ihn auch zuweilen bedrohen können, und er darf aus diesem Grunde oft nicht so wirksam operiren, als wenn sein R auf der andern Seite ganz sicher steht. Sind wir ihm aber überlegen, dann *rochiren* wir nach der entgegengesetzten Seite, weil wir alsdann mit aller Kraft angreifen können, ohne für unsern R zu fürchten. Haben wir *rochirt*, und der Feind noch nicht, dann zeigt obige Regel, ob es Sache ist, dahin zu operiren, dafs er nach derselben, oder der entgegengesetzten Seite *rochirt*. Zum ersten suchen wir ihn bei Ueberlegenheit seiner Seite zum andern bei Vortheil unserer Seits zu nöthigen.

Bietet uns der Gegner ein Stück zum Schlagen an, oder läfst ein von uns angegriffenes *en prise* stehen, so bedarf es einer äussersten Aufmerksamkeit auf des Feindes Spiel, um sicher zu seyn, dafs er nicht etwa dieses Stück uns als Lockspeise hinwirft, um einen beabsichtigten Plan auszuführen, sondern wirklich den Verlust desselben übersehen habe. So möglich es seyn kann, dafs der Feind durch Unachtsamkeit ein Stück verliert, so darf man diese doch nur erst dann voraussetzen, wenn alles wohl übersehen ist. — Die Spielendungen beweisen,

wie oft man mehrere Stücke weggiebt, um das *Matt* zu erzwingen, ebenso opfert man gern einen Officier, um dadurch nach einigen Zügen die D oder einen wichtigern zu erobern. Haben wir indessen alles wohl überschauet, und finden nicht, dafs das Schlagen des Stückes uns Schaden thun kann, dann mufs es immer genommen werden, indem es bei einem Versehen für uns reiner Gewinn, und als Folge eines nicht entdeckten Plans, Mittel zur Erlernung ist; denn war der Plan für uns zu versteckt, so ist unser Gegner sehr überlegen, und von einem solchen mufs man zu lernen suchen, aber nicht daran-denken, von ihm zu gewinnen.

Die Güte eines Plans kann man am ersten daran erkennen, wenn er dem Gegner so gefährlich erscheint, dafs er ihm gleich entgegen zu wirken sucht. — Dieſs giebt uns den Vortheil, dafs der Feind keinen uns unerwarteten Zug thun kann; denn da wir natürlich bei jedem Plan, bei jedem Zug selbst die besten Gegen-Züge zu entdecken suchen, so erhalten wir Gewifsheit, wenn sie vom Feind gethan werden, dafs er nur darauf bedacht ist, uns entgegen zu arbeiten, für den Augenblick also selbst keinen uns schädlich werden könnenden Plan hat. — Er mufs also so spielen, wie wir wollen, und wir bleiben Meister, nach Umständen unsre Absicht zu ändern. Bemerken wir hingegen, dafs der Gegner uns ungestört unser Spiel fortsetzen läfst, keine Gegen-Züge thut, sondern vielmehr seine Absichten zu verfolgen scheint, dann ist es nothwendig, genau zu untersuchen, ob nicht etwa der Gegner einen Plan befolgt, der früher als der unsrige gelingen mufs, oder ob der unsrige nicht vielleicht unausführbar sei.

Nothwendig ist es immer, die allgemeinen Regeln beim Spielen der Stücke (siehe Kapitel 3.) zu beobachten, und einen Plan der Stellung einiger Stücke ganz gegen diese Regeln an erforderte aufzugeben, weil er in den meisten Fällen fehlerhaft seyn, und nicht gelingen wird. — So z. B. die D auf eher offnen Reihe vor den R zu setzen, oder mit einem C in die Ecke zu gehen, wenn es auch zu unserm Plan gehörte, sind immer gefährliche Züge; denn beugt der Feind vor, und vereitelt unsre Absicht, so stehen wir der Gefahr sehr blofs, dafs er mit einem T oder L unsre D angreift und forcirt, oder den C abschneidet. Besser würde es dann noch seyn, statt solche Pläne zu entwerfen, lieber ohne bestimmte Absicht zu spielen, und zu suchen, seine Stücke vortheilhaft zu placiren, z. B. die T auf offne Reihen zu bringen, einen C in das feindliche Spiel dringen zu lassen, den R sicher zu placiren, einen Mittel-*Bauer* zu poussiren oder dergleichen.

Dafs Kenntnifs vom Charakter des Gegners oder seiner Spielart viel Einfluſs auf unser Spiel und Plan haben mufs, ist einleuchtend. Hitzige Spieler haben gewöhnlich die Gewohnheit, rasch vorzudringen, und nehmen sich nicht die gehörige Zeit, alles genau zu überlegen. Gegen solche verfährt man durchaus vertheidigend, d. h. sucht nur ihrem ersten Anlauf vorzubeugen, bedenkt sich vielleicht bei jedem Zug etwas länger als nöthig ist, um des Feindes Ungeduld zu reizen, und läfst ihn sich immer tiefer verwickeln, bis er endlich sieht, dafs alles vergebens ist. Nun kommt die Reihe an uns, die vorgedrungenen Stücke einzeln anzugreifen, was um so eher gelingen wird, da der Gegner, unmuthig seinen Plan gescheitert zu sehen, immer noch suchen wird, jede Gelegenheit zum Angriff zu ergreifen, und statt sich in der besten Ordnung zurück zu ziehen, gemeiniglich beharrt, bis es zu spät ist. Halten wir einen solchen Spieler durch einen gewissen Zug fest,

dann diesen immer gethan, weil seine Geduld gewifs bald erschöpft seyn, und er, statt ebenfalls zu beharren, sicher verändert, und uns lieber in Vortheil setzen wird, als durch hin- und her-Züge remis zu machen. Ist unser Gegner hingegen bedächtig und geduldig, dann müssen wir suchen, ihm hierin nicht nachzugeben, sondern alle Kräfte aufbieten, ihn wo möglich noch zu übertreffen, es sei denn, dafs wir bemerkten, seine Vorsicht rühre aus Furcht und Aengstlichkeit her; alsdann ist es gut, durch einen schnellen überraschenden Angriff zu versuchen, ob er dadurch wirklich zu decontenanciren sei. Ist dies der Fall, und wird sein Spiel ungewifs, dann ihm immer zugesetzt, und nicht zu Athem kommen lassen; er thut einen Fehlzug, und der Vortheil neigt sich auf unsre Seite.

Das hier Gesagte durch Beispiele erläutern zu wollen, würde mehr verwirren als aufklären. Jedes Beispiel bliebe immer nur ein einzelner Fall, und würde aufserdem so weitläufig in der Auseinandersetzung werden, wegen der vielen Variationen, dafs ein Spiel mehrere Bogen füllte. Zudem können die Spielendungen auch hierin als Muster dienen. Da ist freilich der Plan immer *matt* zu setzen, aber so wie man da die nöthigen Züge und Gegenzüge übersehen mufs, verfährt man auch im Lauf des Spiels, wo der Plan oft dahin zielt, ein Stück oder Feld anzugreifen, oder zu vertheidigen. Auch das in den folgenden §§. Gesagte, wird die Special-Anwendung der hier allgemein angegebenen Grundsätze befördern.

§. 2.

Die Spielanfänge theilen sich in 2 Arten, nämlich die gewöhnlichen und die Gambit-Spiele (siehe Erklärung der Kunstausdrücke). — Wir haben schon gesagt (Cap. 1. §. 5.), dafs es beim Anfang des Spiels möglich sei, die besten Züge zu bestimmen, bis auf eine gewisse Höhe. — Man fand nämlich, dafs verschiedene Züge durchaus verwerflich waren, indem sie stets Nachtheil und Verlust nach sich zogen. Diese beseitigen wir gänzlich, und überlassen es dem Leser, sie zu versuchen, wo er sich dann bald davon überzeugen wird. Bei jedem Zug werden wir den Grund, warum er gethan ist, angeben, und so den Lernenden in Stand setzen, wenn er spielt, zu wissen, was ihm bei den Zügen des Gegners zu thun steht. — Die jedesmalige Stellung des Spiels, wenn es so weit gediehen ist, dafs die Verfolgung desselben dem Spieler überlassen bleibt, zeigt die Figur an. Lernende werden wohl thun, diese Partien weiter zu verfolgen. — Uns würde es zu weit und zu nichts führen, denn da nun jeder Spieler mehrere Pläne entwerfen und durchführen kann, so bleibt die Wahl davon ihm überlassen, indem es unmöglich ist, sie alle mit ihren unendlichen Variationen zu detailliren. — Der eigne Scharfsinn und Ueberblick des Spielers mufs alsdann das Beste thun.

Grundregel bei allen Spielanfängen ist: in möglichst kurzer Zeit allen Stücken die möglichste Freiheit in ihren Bewegungen zu verschaffen, damit sie dahin gehen können, wo es nöthig ist, um des Gegners Absichten zu hindern, und die unsrigen zu befördern. — Ueberhaupt mufs man sich bei den Spielanfängen des Gesagten in Cap. 2. und 3. erinnern. Bei ganz gleichem Spiel und gleicher Stärke von beiden Spielern wird derjenige, der den ersten Zug hat, dies zuerst bewirken, und würde, angenommen beide thäten immer die bestmöglichsten Züge,

um einen Zug früher das Spiel zu entscheiden, als der Gegner. Hiervon überzeugt man sich am ersten, wenn man immer dieselben Züge des erst Spielenden thut. — Der tiefe Geist aber, und die unendlichen Hülfsmittel, welche im Schach verborgen liegen, geben zu viel Mittel an die Hand, diesen ersten kleinen Nachtheil zu tilgen, als dafs sich die Möglichkeit denken liefse, zwei so vollkommen gleiche Spieler zu finden, wo der Vortheil des Zugs von Anfang bis zu Ende immer herrschend bliebe.

Aus den Spiel-Anfängen, und den bei jedem Zug angegebenen Gründen, wird sich dem denkenden Spieler eine Bemerkung ergeben, die nicht ausser Acht zu lassen ist, nämlich: dafs beinah jeder Zug seine gute und üble Seite hat, d. h. Vortheil und Nachtheil darbietet. Spielt der Feind so als ich es voraussetze, dann sind meine Züge gut, nicht aber immer wenn er anders spielt. Es liegt alsdann alles daran, des Gegners mögliche Absicht zu errathen, und ihr zu begegnen. — Mit jedem Zug wird dies verwickelter, daher es anzurathen ist, dafs Spieler, welche lernen wollen, mehrere der Spiel-Anfänge fortsetzen, und in ihren Variationen verfolgen, um zu sehen, welches wohl das bessere Spiel sei, und wie sie etwa von Anfang an hätten anders spielen können.

Anfänger werden wohl thun (wenn sie den ersten Zug haben, denn anders müssen sie sich nach dem Spiel des Gegners richten), sich eine Zeitlang an ein und dieselbe Eröffnung des Spiels zu halten, damit sie solche durch und durch kennen, und möglichst weit verfolgen lernen. Alles auf einmal läfst sich nicht erlernen; man gehe also Schritt vor Schritt. Auch ist es nothwendig bei den Spiel-Anfängen, nicht sowohl das eigne Spiel, welches man wählt, durchzugehen, sondern hauptsächlich auch das des Gegners, zumal wenn er Züge thut ganz gegen die Regel. Hält man sich also bei einer Spiel-Eröffnung lange mit verschiedenen Gegnern, so lernt man immer mehr Arten Gegenspiele kennen, und wird im Verfolgen dieser Eröffnung immer fester, was auch dagegen gespielt werden mag. Haben wir den 2ten Zug, und mit einem Feinde zu thun, der regelmäfsig spielt, und wohl weifs, was er unsern nach der Regel gethanen Zügen entgegen setzen mufs, dann ist es gut zu versuchen, ob er sich nicht etwa durch Züge, die er gar nicht erwartet, und die ein taktfester Meister wohl zu strafen wüfste, in Verlegenheit bringen läfst, die ihn zu falschen Zügen verleitet, und unserm Spiel eine gute Wendung giebt. Obgleich wir in den Spiel-Anfängen zur Belehrung mehrere unregelmäfsige Eröffnungen angeführt haben, so ist doch zu bemerken, dafs man sich solche wohl gegen schon bekannte Spieler erlaubt, aber wenn man mit fremden, unbekannten spielt, oder es sich um eine wichtige Partie handelt, immer die regelmäfsige, als die sicherste wählt. Unter regelmäfsige Eröffnungen aber versteht man folgende:

1) Beide Spieler ziehen in den 2 ersten Zügen den P des R 2 Schritt, und die L des R.
2) Beide den P des R 2 Schritt, der eine den L des R, der andere was er will.
3) Beide den P des R 2 Schritt, und der erste den C des R, der andere was er will.

Alle andere Eröffnungen gehören zu den unregelmäfsigen, weil sie gegen eine der allgemeinen Regeln in Cap. 3. gegeben, verstofsen, gegen gute Spieler also nicht wohl anwendbar sind, und Geschicklichkeit

erfordern, sie ohne Nachtheil durch das folgende Spiel auszugleichen. Da Vorgeben selbst eine Unregelmäfsigkeit ist, so lassen sich dabei keine Regeln angeben. Eröffnungen solcher Spiele bleiben also gänzlich dem Spieler anheim gestellt, um so mehr, da der Vorgebende, als guter Spieler, wohl keiner Anweisung bedarf.

§. 3.

*Gewöhnliche Spiel-Eröffnungen**).

(Die Aufstellung der Stücke siehe immer Fig. 2. Nro. 1. Tab. I.)

1.

1) W. *P auf* 37. Der beste und regelmäfsigste Zug zur Eröffnung des Spiels; man bringt einen mittel-P vor (Cap. 3. §. 2. *Bauern* Pag. 44.), und macht 2 *Officiere* frei, D und L des R. Kein andrer Zug gewährt diesen Vortheil.
   S. *P auf* 29 thut diesen Zug aus gleichen Gründen wie W. den seinigen.
2) W. *L auf* 35. Man zieht diesen L vorzugsweise dahin, weil er keinem andern Stück die Wirkung versperrt (Cap. 3. §. 1. Pag. 37.), und die Reihe 7—49 bestreicht, auf der ihn zu erhalten, vortheilhaft ist, da er Feld 7 bedroht, auf das der feindliche R beim *Rochiren* zu stehen kommt (Cap. 3. §. 2. *Läufer* Pag. 41).
   S. *L auf* 27 aus derselben Ursache (oder P a. 19, um nachher P a. 28 zu ziehen, damit L auf 35 anzugreifen, und 2 P in der Mitte zu vereinigen. — W. P a. 36 der beste Gegenzug, wodurch kein Tempo verloren geht, der P auf 29 bedroht, oder wenn dieser schlägt, der feindliche R entblöfst wird, auch der Gegner seine P nicht in der Mitte vereinigen kann, was bei jedem andern Zug der Fall seyn würde, siehe die Regeln Cap. 3. §. 2. *Bauern* Pag. 44 und 45).
3) W. *P auf* 44, um L a. 59 frei zu machen, und dem C der D volle Wirkung zu verschaffen.
   S. *P auf* 20 aus gleicher Absicht.
4) W. *D auf* 53 nach der Regel Cap. 3. §. 2. *Königin* Pag. 40., doch mufs man Acht haben, wenn der Feind *rochirt*, dafs er nicht durch Oeffnung der Reihe vor seinem R den Zug T a. 5 vorbereitet, der alsdann die D von 53 erobern würde.

---

*) Um diese Spiele gehörig zu begreifen, ist es nothwendig, das Schachbrett und die Stücke in Natura aufzustellen. Mit dem Kupfer allein kann man nicht ausreichen. Zur Erleichterung ist es gut, die Felder durch Kreide mit den Nummern zu bezeichnen, wo man alsdann augenblicklich, ohne langes Suchen, die Züge nachspielen kann. Wer das Spiel auf dem Kupfer verfolgen wollte, würde bald verwirrt werden.

S. *D auf* 13. Bis jetzt hat er dieselben Züge wie sein Gegner gethan, theils aus gleichen Absichten, theils weil sie allen Plänen desselben begegnen. — So lange dies der Fall bleibt, ist es nicht nachtheilig, dem feindlichen Spiele zu folgen.

5) W. *L auf* 45 nach der Regel Cap. 3. §. 2. *Läufer* Pag. 42. Auch hindert dieser Zug nicht die Wirkung eines andern Stücks.

S. *L auf* 45; er nimmt den feindlichen L., um kein Tempo zu verlieren, da es die Absicht des Feindes doch ist, die L abzutauschen. Zöge er statt dessen L a. 34 *sch.* — W. P a. 43. — S. L a. 25. — W. P a. 34. — S. L a. 18. — W. L a. 18 hat den L doch geschlagen, 2 P vorgebracht, und bewirkt dem Feind einen nachtheiligen verdoppelten P.

6) W. *D auf* 45; schlüge er mit P von 54, so bekäme er verdoppelte P, die zwar in der Mitte nicht nachtheilig, aber auch nicht besonders vortheilhaft sind. Ueberdem öffnete er dadurch eine Reihe, was dem Feind Gelegenheit geben könnte, nach dem *Rochiren* mit seinem T zu schaden, oder an W. das *Rochiren* zu hindern.

S. *L auf* 21; die Gründe dieses Zugs sind beim 5ten Zug von W. erklärt.

7) W. *C auf* 52 *deckt* 35, und bringt ein Stück mehr in Thätigkeit, gewinnt also ein Tempo. Hätte S. im 5ten Zug durch den gleichen Zug C a. 12 seinen L auf 27 *gedeckt*, so würde er den L von 3 ganz eingesperrt haben.

S. *P auf* 19; der Grund dieses Zugs ist schon oben beim 2ten Zug von S. angegeben. Wollte er ziehen L a. 35. — W. C a. 35; ein Spiel, wodurch S. ein vorgebrachtes Stück verliert, und W. das seinige gleich wieder ersetzt.

8) W. *L auf* 21; er schlägt, um kein Tempo zu verlieren (siehe Cap. 3. §. 2. Pag. 46. das beim Gewinnen der Tempos Gesagte); denn da der Plan von S. ist P a. 28 zu ziehen, so würde der L jetzt oder im folgenden Zuge retiriren müssen, und also ein Tempo verloren gehen. Auch ist dies das einzige Mittel, S. zu hindern, P a. 28 zu bringen, und dadurch die mittel-P zu vereinigen (siehe Cap. 3. §. 2. *Bauern* Pag. 44).

S. *D auf* 21; warum er den L nicht mit P von 14 nimmt, ist im 6ten Zug von W. erklärt.

9) W. *P auf* 38 attakirt 29, und verhindert den Angriff von 37. Nimmt S. nun mit P v. 29, so verliert er einen mittel-P gegen einen Flügel-P, und sein R wird entblöfst. Da vereinigte P in der Mitte immer vortheilhaft sind, so ist es Sache, den Feind daran zu verhindern durch Angriff seiner mittel-P. Bei jedem andern Zug würde S. mit P a. 28 diesen Zweck erreichen.

S. *D auf* 39 attakirt 38 und 55, und will Zeit gewinnen, seine Stücke vorzubringen. Darum mufs er von der Regel, Cap. 3. §. 2. *Königin* Pag. 40. gegeben, abweichen, und sie Angriffen aussetzen.

10) W. *P auf* 29 schlägt, weil er damit einen feindlichen mittel-P wegschafft, und kein Tempo verlieren will, was der Fall beim Nichtschlagen seyn würde, indem S. alsdann mit P a. 38 die D attakirt.

S. *P auf* 29 oder D a. 55. — W. D a. 46. — S. D a. 46 um kein Tempo zu verlieren. — W. C a. 46 hat 2 *Officiere* vorgebracht, und S. keinen. — S. P a. 29 [P a. 28. — W. P a. 28. — S. P

a. 28. — W. P a. 35. — S. P a. 35. — W. C a. 35 hat wieder seine mittel-P erhalten, und die feindlichen weggeschafft]. — W. C a. 29 hat die feindlichen mittel-P geschlagen, und die seinigen erhalten, auch einen *Officier* vorgebracht, und freieres Spiel als S.

11) W. *C auf* 46, um diesen ins Spiel zu bringen, und den T frei zu machen, auch um *rochiren* zu können, attakirt zugleich 28.
S. *P auf* 22 *deckt* 29 oder D a. 55, dieses Spiel erwartend, that W. auch den 11ten Zug. — W. T a. 63. — S. D a. 48. — W. T a. 15, und wird nun *rochiren*, um T von 57 a. 63 zu bringen, was ihm offenbaren Vortheil giebt (siehe Cap. 3. §. 1. und 2. *Thürme* Pag. 41).

12) W. *rochirt* a. 59, was er jetzt ohne Verlust eines Tempos thun kann.
S. *C auf* 12, um diesen ins Spiel zu bringen, und *rochiren* zu können.

In dieser Stellung Fig. 1. Tab. XV. hat W. in seinem Spiel folgende Vorzüge: a) der Vortheil des ersten Zugs ist ihm geblieben. b) Er hat 3 Stücke, D und 2 C in Thätigkeit; S. nur 2 D und 1 C. c) *Rochirt* S. nach 3, so steht die D von W. gut zum Angriffe. d) Er kann verschiedene Angriffe unternehmen. Sein bester Zug ist jetzt wohl C a. 35, wodurch er 20 direkt, und 5, 10 und 14 indirekt bedroht, ein Zug, der den Feind am *rochiren* hindert.

2.

Die beiden ersten Züge wie in der vorigen Partie.

3) W. *P auf* 43, um nachher P a. 36 zu ziehen, wodurch 27 attakirt, und S. also gezwungen wird, ihn zu schlagen, was seinen R entblöfst, und den P von 43 nach 36 bringt, also 2 P in der Mitte vereinigt (siehe Cap. 3. §. 2. *Bauern*).
S. *P auf* 19; er folgt dem Spiel von W., und will, wenn dieser P. a. 36 zieht, P a. 28 bringen, wo er alsdann so schlagen kann, wie sein Gegner, und mit diesen gleiche Stellung hält. Sein besserer Zug wäre aber D a. 13. — W. P a. 36 nach seinem Plan. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. D a. 37 *sch.* gewinnt damit P a. 36, vernichtet die mittel-P von W., und erhält gutes Spiel. W. müfste also dann den Plan seines 3ten Zugs aufgeben.

4) W. *P auf* 36. Verfolg seines Plans vom 3ten Zug.
S. *P auf* 28, wollte er statt dessen ziehen P a. 36. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 6 oder was er will. — W. D a. 27 hat eine gute Stellung, und dem Feind am *rochiren* gehindert, auch seinen R entblöfst.

5) W. *P auf* 28; er kann P von 29 nicht nehmen, weil er sonst L v. 35 verlöre, zöge er P a. 27. — S. P a. 35. — W. D a. 4 *sch.* — S. R a. 4 darf nun nicht mehr *rochiren*, was indessen, wenn die D aus dem Spiel sind, von keiner grofsen Wichtigkeit mehr ist.
S. *P auf* 36, wollte er ziehen P a. 28. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12 *sch.* — S. D a. 12. — W. P a. 27 gewinnt einen *Officier*.

6) W. *P auf* 19, um den L wieder zu *demaskiren*, und 14 zu bedrohen.
S. *D auf* 13 *sch.*; um 14 zu *decken*, ohne Tempo zu verlieren, und hernach P von 19 zu schlagen. Wollte er statt dessen

spielen: C a. 19. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14 [od. R a. 6. W. L a. 7, um kein Tempo mit Rückzug des L zu verlieren]. — W. D a. 32 *sch.* — S. was er will. — W. D a. 27 hat ein gutes Spiel.

1) W. *C auf* 53, nicht aber D a. 53, weil alsdann der Gegner die D abtauscht, und ein Tempo gewinnt, das er zum Vorbringen von Stücken benutzt.

S. *C auf* 19 bringt diesen ins Spiel.

3) W. *rochirt*, was er jetzt ohne Tempo-Verlust thun kann, indem dadurch C von 53 den P von 36 attakirt.

S. *L auf* 39 *deckt* P a. 36, den W. nun nicht nehmen kann, ohne D zu verlieren.

9) W. *P auf* 34 attakirt L von 27; wollte er statt dessen ziehen P a. 46 [P a. 48. — S. L a. 53. — W. L a. 53. — S. *rochirt*. — — W. P a. 34. — S. L a. 18 giebt das Spiel vom 11ten Zug]. — S. P a. 44 *sch.* — W. R a. 64. — S. P a. 53. — W. L a. 53. — S. L a. 21 hat einen *Officier* gewonnen.

S. *L auf* 18, nicht auf 20, weil sonst P von 36 verloren wäre.

10) W. *P auf* 48 attakirt L, und macht dem R Luft.

S. *L auf* 53, um durch Rückzug des L kein Tempo zu verlieren.

11) W. *L auf* 53, nähme er L mit D, so würde S. diese abtauschen.

S. *rochirt*, und *deckt* dadurch zugleich 36 noch mit T.

12) W. *L auf* 38 bedroht 2, und will hernach mit L a. 39 *schach* bieten, was S. nur durch T a. 12 *decken* könnte, und also einen T gegen L verlöre. W. gewinnt daher ein Tempo, weil S. das *Schach* von 39 erst abwehren muſs.

S. *P auf* 30 zur Vereitelung des Plans von W.

13) W. *L auf* 44 attakirt 30.

S. *P auf* 23 *deckt* 30, siehe die Stellung Fig. 2. Tab. XV. Jetzt ist das Spiel von W. folgendes:

14) W. *P auf* 28 attakirt C.

S. *C auf* 25 oder 2.

15) W. *P auf* 35, und hat nun die P seines linken Flügels vereinigt und vorgebracht, was der Hauptzweck seines ganzen Spiels vom 8ten Zug an war, und hat, wenn C a. 25 steht, diesen eingeschlossen. Er kann jetzt verschiedene Angriffs-Pläne machen, wogegen S. sich mehr auf Vertheidigung und Sicherung seines Spiels beschränken muſs.

3.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *P auf* 43. Dieser Zug wird sich beinah immer als sehr vortheilhaft bewähren.

S. *D auf* 31 attakirt 55, ein Zug zwar gegen die Regel, der aber ein lebhafteres Spiel bewirkt. Zöge er statt dessen C a. 22 attakirt 37. — W. P a. 36 *deckt* 37, weil, wenn C jetzt schlüge, L von 27 verloren wäre. — S. P a. 36, um 37 wieder in Angriff zu bekommen. — W. P a. 29 attakirt 22. — S. C a. 37 (oder D a. 13. — W. D a. 53. — S. C a. 7, wo anders wäre er verloren, und ist jetzt wieder zurück getrieben, oder statt D a. 13, P a. 28. — W. P a. 22. — S. P a. 35. — W. D a. 32 attakirt 27. — S. L von 27 wo er will. — W. P a. 15 hat offenbar gutes

Spiel). — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 46 *sch.* — S. C a. 22, da er doch verloren ist. — W. P a. 22. — S. P a. 22. — W. D a. 28 *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 27 hat 1 *Officier* gewonnen.

4) W. *D auf* 42 attakirt 14 und 7, und verhindert dadurch den Zug D a. 55.
S. *D auf* 23 *deckt* 14.

5) W. *C auf* 53, um hernach P a. 36 zu ziehen, und die mittel-P zu vereinigen.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L, um ihn nach 39 zu bringen.

6) W. *P auf* 48 *deckt* 39, wollte er jetzt nach seinem Plan ziehen: P a. 36. — S. L a. 39. — W. P a. 27. — S. L a. 53. — W. R a. 53. — S. D a. 55 attakirt 64. — W. D a. 60 *deckt* 64. — S. D a. 37 *sch.* — W. was er will. — S. D a. 35 gewinnt 2 P. Hätte W. statt D a. 60, T a. 60 od. 61 gezogen, so würde S. jetzt im 10ten Zug P a. 27 spielen, und dadurch 3 P für 1 *Officier* eintauschen, und ein besser Spiel wie W. haben. Stände T a. 61, und bedrohte die D von S. nach dessen 9ten Zug, so hätte dieser Gelegenheit zum *Remis* durch stetes *Schach*bieten.
S. *C auf* 13 bringt diesen heran, und schafft sich Platz zum *rochiren*.

7) W. *P auf* 36, um, wenn S. ihn nimmt, mit P von 43 a. 36 seine mittel-P zu vereinigen.
S. *L auf* 18, um nachher durch C a. 19 des Gegners mittel-P zu sprengen.

8) W. *P auf* 29; er nimmt diesen P, weil er sonst P a. 28 ziehen müfste, und dadurch L von 35 *maskirte*, und 37 verlöre. Thut er einen andern Zug, so spielt S. C a. 19, und nimmt hernach mit P von 29 den auf 36.
S. *P auf* 29.

In dieser Stellung Fig. 17. Tab. XV. stehen die Spiele gleich gut. Hätte W. im 8ten Zug, statt zu schlagen, *rochirt*, dann *rochirt* S. auch. Zöge alsdann W. P a. 28, so würde S. P a. 30 ziehen, und die Parten ständen wiederum gleich.

4.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *P auf* 43. Der Vortheil dieses Zugs besteht hauptsächlich darin, dafs er 42 für die D zugänglich macht, was einen Angriff auf 14 und 10 giebt; ferner: dafs man nach Umständen mit P a. 36 oder 34 den L a. 27 angreifen kann.

S. *C auf* 22.
4) W. *P auf* 36. } Im vorigen Spiel sind diese Züge schon in der Variante erläutert.
S. *P auf* 36. }

5) W. *P auf* 29 } oder P a. 36. — S. L a. 34 *sch.* — W. L a. 52,
S. *D auf* 13. } er zieht nicht C a. 52, weil er sonst im folgenden Zug den Zweck, 37 zu *decken*, nicht erreichen würde. — S. L a. 52 *sch.* — W. C a. 52 *deckt* 37. — S. P a. 28. — W. P a. 28. — S. C a. 28. — W. D a. 42, dadurch hält er C a. 28 fest. — S. P a. 19 *deckt* 28. — W. C a. 53. — S. *rochirt*, um C von 28 frei zu machen. — W. *rochirt* R a. 63. — S. C a. 18 attakirt 35, und will D v. 42 vertreiben. — W. L a. 44, Angriff a. 16. — S. L a. 21, um D v. Reihe 7—49 zu jagen. —

W. D a. 51 attakirt 16. — S. P a. 23 *deckt* 16. — W. P a. 38, um ihn a. 30 zu bringen, und die P von den feindlichen R zu trennen. — S. P a. 30.

In dieser Stellung Fig. 6. Nro. 1. Tab. XVI. mufs W. suchen einen C a. 29 zu bringen, der, wenn er genommen wird, Gelegenheit giebt, 2 mittel-P zu vereinigen.

6) W. *P auf* 36 *deckt* 29.
S. *L auf* 34 *sch.*; dafs dieser Zug besser ist als der im vorigen Spiel in der Variante gethane, zeigt hier die Folge.

7) W. *L auf* 52 oder C a. 52 *deckt* R. — S. P a. 28 attakirt 35, was der beste Zug ist.
S. *L auf* 52 *schach.*

8) W. *C auf* 52.
S. *P auf* 20, um die mittel-P von W. zu brechen.

9) W. *D auf* 53, dadurch erhält er den P a. 29; wollte er ziehen: P a. 38. — S. P a. 27. — W. P a. 27. — S. P a. 29. — W. P a. 29. — S. D a. 29 *schach* hat nun die mittel-P gesprengt, und gewinnt den von 27 auch wieder.
S. *P auf* 29, Angriff auf die mittel-P von W.

10) W. *P auf* 29.
S. *C von* 22 *auf* 12 attakirt 29.

11) W. *P auf* 38 *deckt* 29.
S. *P auf* 22, um, wenn W. diesen schlägt, durch wieder-Nehmen P von 15 nach der Mitte zu bringen.

12) W. *C von* 63 *auf* 46 *deckt* 29, wollte er ziehen P a. 21 attakirt 12. — S. C a. 27 attakirt 21. — W. P a. 30 *deckt* 21. — S. P a. 23 attakirt 30. — W. P a. 39 *deckt* 30. — S. P a. 30. — W. P a. 30, und werden diese 2 isolirten P verloren gehen, da sie nur durch *Officiers gedeckt* werden können.
S. *P auf* 29.

13) W. *P auf* 29.

In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 1. Tab. XVI. wird der isolirte P von 29 verloren gehen, als Folge des 5ten Zugs gegen die Regel (Cap. 3. §. 2. *Bauern*) gethan, keinen mittel-P ohne Noth vorzuziehen, was immer gefährlich ist, so lange der Feind noch keinen Umtausch eines seiner P, der die mittel-P trennen kann, angeboten hat.

5.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4) W. *P auf* 36.
S. *L auf* 18; im vorigen Spiel sicherte er den L durch Schlagen des P, jetzt zieht er ihn zurück, wodurch aber ein Tempo verloren geht.

5) W. *P auf* 29; er will den C verjagen, damit 28 zugänglich werde, und er sein folgendes Spiel machen kann; auch erobert er den feindlichen P des R. (Siehe Cap. 3. §. 2. *Bauern*).
S. *C auf* 37; er gewinnt seinen verlornen P wieder, und zugleich eine Stellung, durch die er den folgenden Zug von W., welchem er voraussieht, vereiteln kann.

6) W. *D auf* 28 droht mit *matt* a. 14; zieht er statt dessen L a. 28 — S. P a. 30. — W. L a. 37. — S. P a. 37 hat jetzt wieder einen P vor den R gebracht, W. dagegen einen mittel-P verloren.

S. *C auf* 31 *deckt* 14 und sich selbst, da er im Angriff der D stand.

7) W. *L auf* 31, um seinen Plan, 14 zu erobern, durchzusetzen.

S. *D auf* 31 erobert seinen verlornen *Officier* wieder, öffnet seinem R einen Rückzug gegen den Angriff von W., und attakirt zugleich 55 und 59.

8) W. *D auf* 14 *schach.*

S. *R auf* 4.

9) W. *D auf* 28, um 29 und 55 zu *decken.*

S. *D auf* 38, Angriff a. 54; zöge er statt dessen: P a. 19 attakirt D. — W. C a. 48, Gegen-Angriff und indirekte Bedrohung des T a. 8 durch den Zug C a. 14, wenn W. die D abtauscht. — S. P a. 28. — W. C a. 31. — S. P a. 35. — W. C a. 14 *schach* gewinnt T für L.

10) W. *C auf* 52; da er den folgenden Zug von S. nicht hindern kann, so bringt er diesen C vor, macht den T frei, und *deckt* seinen R. Wollte er spielen: P a. 46. — S. L a. 63. — W. T a. 63. — S. D a. 56 gewinnt einen P, und macht eine wirksame Flanken-Attaque.

S. *D auf* 54 *schach.*

11) W. *R auf* 60.

S. *P auf* 19; er will die D zurück treiben. Zöge er aber: L a. 45 droht *matt* a. 52. — W. C a. 46 *deckt* 52, und schliefst die feindliche D ein, die sich am besten durch Abtausch des C von 52 gegen L von 45 wieder befreit.

12) W. *D auf* 44.

In dieser Stellung Fig. 22. Nro. 1. Tab. XVI. mufs S. jetzt seine D zurück ziehen, weil sie sonst, wenn er P auf 55 schlüge, durch W. mit C von 52 auf 46 eingeschlossen wird, und stehen bleibend mit C von 63 auf 46 nur 27 zum Rückzug offen behält, den ihr aber P von 60 auf 34 auch abschneiden, und sie ganz unwirksam machen würde.

6.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *P auf* 43.

S. *D auf* 13 der beste Gegen-Zug, um den Plan von W., seine mittel-P zu vereinigen, zu vereiteln. Zöge S. C a. 19. — W. P a. 36. — S. P a. 36. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14 (oder R a. 6. — W. L a. 7. — S. T a. 7. — W. P a. 34. — S. L a. 19. — W. P a. 26. — S. C a. 13. — W. P a. 36 hat die mittel-P vereinigt) — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 6. — W. D a. 27 *schach* hat sehr gutes Spiel.

4) W. *C auf* 46; die Folge des Zugs P a. 36, sind in Nro. 2. gezeigt; er will jetzt attakiren, um im 6ten Zug die Vereinigung der P zu bewirken.

S. *C auf* 22 attakirt 37; wollte er ziehen: L a. 54 *sch.* — W. R a. 54. — S. D a. 27 *sch.* — W. P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. D a. 35. — W. hat jetzt die mittel-P vereinigt, aber isolirt, dagegen sind die feindlichen Stücke noch alle eingeschlossen, die von W. aber frei, um heraus zu rücken, was den verlorenen P, und das nicht mehr *roohiren* dürfen, compensirt; die Spiele also ziemlich gleich macht.

5) W. *D auf* 53 *deckt* 37.

S. *P auf* 20 *demaskirt* L a. 3, um damit 21 od. 39 zu besetzen
6) W. *P auf* 44 *demaskirt* L a. 59, um 45 od. 31 damit einzunehmen. Zöge er P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. L a. 34 *sch.* — W. L a. 52. — S. L a. 52 *sch.* — W. C a. 52. — S. P a. 28, so stände das Spiel auf beiden Seiten gleich vortheilhaft.
S. *P auf* 19, um mit P a. 28 L von 35 zu attakiren.
7) W. *P auf* 48. } Beide Züge wollen das Bringen der L a. 39 und
S. *P auf* 24. } 31 hindern.
8) W. *L auf* 45 attakirt 27, Plan des 6ten Zugs.
S. *L auf* 45, aus demselben Grunde wie im 5ten Zug v. Nro. 1.
9) W. *D auf* 45, siehe 6ter Zug Nro. 1.
S. *L auf* 21; er macht dasselbe Spiel wie W. Zieht er P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12. — S. C a. 12. — W. P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36, und stehen beide Spiele gleich.
10) W. *L auf* 21, siehe 8ter Zug von Nro. 1.
S. *D auf* 21, siehe 8ter Zug von Nro. 1.
11) W. *C auf* 52. } um beide vorzubringen, und die T frei zu machen.
S. *C auf* 12. }
12) W. *rochirt* R a. 63.
S. *rochirt* R a. 7.

In dieser Lage Fig. 28. Tab. XV. haben beide Spiele durchaus gleiche Stellung. Wer von beiden zuerst den P des L vom R 2 Schritte vorbringen kann, gewinnt die bessere Position. S. hat dem Spiele von W. immer gefolgt, und dadurch diese Gleichheit bewirkt, jedoch auf eine Art, dafs er den Plänen des Gegners begegnete. Den Vortheil des ersten Zugs hat W. bis jetzt erhalten.

7.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *P auf* 43.
S. *D auf* 22 droht *matt* a. 54, hindert aber das Herausrücken von C a. 7 und P a. 14; auch wird die Folge zeigen, dafs dieser Zug nachtheilig ist, denn er verstöfst gegen die Regeln Cap. 3. §. 1. und 2. *Königin* gegeben. Den bessern Zug siehe im vorigen Spiel.
4) W. *C auf* 46 der beste Gegen-Zug, er *deckt* das *Matt*, bringt ein Stück ins Spiel, und macht Bahn zum *Rochiren*.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L a. 3, um ihn a. 39 zu bringen, und den C a. 46 festzuhalten. Seinen bessern Zug siehe im folgenden Spiel.
5) W. *P auf* 36 um seine mittel-P zu vereinigen, und ein Tempo zu gewinnen. Eigentlich sollte er spielen: P a. 48, um den L von 3 abzuhalten; aber der Vortheil, die mittel-P zu vereinigen, ist überwiegender.
S. *L auf* 18 oder P a. 36. — W. P a. 36. — S. L a. 34 *sch.* — W. L a. 52. — S. L a. 52 *sch.* — W. C a. 52. — S. L a. 39. — W. P a. 48. — S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. D a. 46. — W. P a. 46 hat jetzt drei P in der Mitte vereinigt, was immer vortheilhaft ist.

6) W. *rochirt*, um seinen R zu sichern; wollte er spielen: L a. 31 attakirt D. — S. D a. 23 attakirt 37. — W. L a. 44 (oder D a. 44 [oder P a. 48. — S. D a. 37 *sch.* gewinnt den P des R). — S. L a. 39. — W. P a. 48. — S. L a. 46. — W. D oder P a. 46. — S. D a. 31 gewinnt einen *Officier*). — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. L a. 36 gewinnt einen mittel-P.

S. *L auf* 39, Plan des 4ten Zugs.

7) W. *P auf* 29 attakirt D. Bei jedem andern Zug gewönne der Gegner Zeit, sein Spiel zu ordnen.

S. *P auf* 29 oder L a. 46. — W. P a. 22. — S. L a. 60. — W. P a. 15. — S. was er will. — W. P a. 8 D, und hat entscheidenden Vortheil.

8) W. *L auf* 31 attakirt D.

S. *D auf* 20 oder L a. 46 (D a. 23. — W. D a. 4 *matt*). — W. D a. 33 *schach*. — S. D a. 19, auf welche andere Art er das *Schach deckt*, so geht die D durch W. L a. 22 gleich verloren. — W. L a. 26 gewinnt D.

9) W. *D auf* 42 attakirt 14.

S. *L auf* 21; wollte er statt dessen folgende Spiele machen: L a. 46 (oder L a. 36 um die D zu retten, die bei den Zug L a. 21 verloren geht. — W. D a. 10 oder L a. 14, und dann D a. 10 oder T a. 60, alles Stellungen, die ihm überwiegenden Vortheil verschaffen). — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 6. — W. P a. 46 gewinnt ein P.

10) W. *T auf* 60 attakirt D, und droht mit *Matt* auf 4.

S. *L auf* 35; wollte er D retten, so gäbe W. *matt*; zöge er L a. 28, so schlüge W. diesen mit T, und die D wäre doch verloren.

11) W. *T auf* 20.

S. *P auf* 20 um nicht *matt* zu sein mit T a. 4.

12) W. *D auf* 35.

S. *C auf* 12, um nicht mit D a. 3 und 4 *matt* zu werden.

In dieser Stellung Fig. 3. Tab. XV. gewinnt W. augenscheinlich, und zeigen sich die Folgen des 3ten Zugs deutlich.

8.

Die zwei ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *P auf* 43.

S. *D auf* 22 oder D a. 40 droht *matt* und attakirt 37. — W. D a. 53 *deckt* beides. — S. C a. 22 attakirt 37. — W. P a. 44 *deckt* 37. — S. C a. 39 attakirt 54, und indirekt 64. — W. P a. 47 vereitelt den Plan von S. — S. D a. 22 bedroht wieder 54 und 64. — W. C a. 48 *deckt* 54. — S. P a. 20 *demaskirt* L a. 3, der 48 bedroht. — W. P a. 46 attakirt 39. — S. C a. 45 (od. C a. 24. — W. C a. 54, weil er a. 48 schlecht stand, und vom L bedroht ist. — S. C a. 19. — W. L a. 45, um L von 27 zu jagen, der das *Rochiren* hindert). — W. L a. 45. — S. L a. 45. W. D a. 45. — S. L a. 48. — W. C a. 52. — S. C a. 12, um P von 11 nicht zu *maskiren*. (Zöge er C a. 19. — W. L a. 26. — S. P a. 17. — W. L a. 19. — S. P a. 19. — W. P a. 36) — W. P a. 36. In dieser Stellung Fig. 8. Nro. 1. Tab. XVI. hat W. seine mittel-P vereinigt, und den Vortheil einer bessern Position wie der Gegner.

4) W. *C auf* 46; mit D a. 53 od. 46 würde er zwar das *Matt decken*, aber den Vortheil verlieren, wenn der Gegner das Spiel der vorigen Partie macht, P a. 36 zu bringen.
S. *C auf* 19, um den Zug von W. P a. 36 zu hindern.
5) W. *P auf* 34, um den L von der Reihe 9—63 weg zu manoeuvriren. Zöge er jetzt P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. L a. 36 gewinnt einen mittel-P.
S. *L auf* 18, um sich auf der Reihe zu behaupten.
6) W. *P auf* 33 Fortsetzung des Plans vom 5ten Zug.
S. *P auf* 17 öffnet dem L einen Rückzug; zöge er P a. 25. — W. P a. 26. — S. C a. 7 oder 13. — W. P a. 36, und hätte nun die Vereinigung der mittel-P bewirkt.
7) W. *P auf* 44 *demaskirt* L, um ihn a. 45 od. 31 bringen zu können.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L, um damit nach 21 od. 39 zu gehen.
8) W. *P auf* 48 *deckt* 39.
S. *P auf* 24 *deckt* 31.
9) W. *D auf* 53, um den C a. 46 frei zu machen, und 37 zu *decken*, da er den folgenden Zug von S. erwartet, und beim Abtausch der L vielleicht mit P von 44 wieder nimmt; auch ist diese Stellung nach der Regel Cap. 3. §. 2. *Königin* gegeben.
S. *L auf* 21 attakirt 35, und *deckt* 14.
10) W. *C auf* 41 *deckt* 35 und attakirt, wenn S. L a. 35 nimmt; 18 verliert also kein Tempo.
S. *C von* 7 *auf* 13, um auf 7 zu *rochiren*.
11) W. *L auf* 21; er nimmt den L, weil er sieht, dafs S. nicht schlägt, und der C a. 41 schlecht stehend, dadurch Raum gewinnt, wieder ins Spiel zu kommen, um 18 zu attakiren nach seiner Absicht von Zug 5,
S. *D auf* 21, um keine P zu verdoppeln.
12) W. *C auf* 35 attakirt 18, zufolge seines Plans vom 5ten Zug.
S. *rochirt R auf* 7, was er, ohne Tempo zu verlieren, jetzt thun kann, da W. augenscheinlich L von 18 nehmen will.
13) W. *C auf* 18, Ausführung des Plans im 5ten Zug entworfen.
S. *P auf* 18.
14) W. *L auf* 45 attakirt 18, und nöthigt S. zum folgenden Zug, wodurch dieser verhindert wird, einen T auf offene Reihe zu bringen.
S. *C auf* 3 *deckt* 18.
15) W. *rochirt R auf* 63.
S. *P auf* 30, um ihn a. 38 zu bringen, und dadurch L a. 45 zu
16) W. *P auf* 30 vereitelt die Absicht des Gegners. *maskiren*.
S. *D auf* 30.

In dieser Stellung Fig. 7. Nro. 1. Tab. XVI. mufs W. suchen den P von 54 frei zu machen, um damit 29 anzugreifen. Seine Position ist besser als die des Feindes, der zwar im 4ten Zug den Nachtheil seines 3ten Zugs verbesserte, jetzt aber die mittel-P isolirt, einen nachtheiligen verdoppelten P hat, und für den Augenblick nichts unternehmen kann. W. hat dagegen seine P verbunden und gut placirt, und vermag verschiedene Angriffe zu unternehmen.

9.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

3) *P auf* 36. Das Opfern dieses P ist ein Fehler wie die Folge zeigt, und ganz gegen die Regel Cap. 3. §. 2. *Bauern*, gegeben; seine

Absicht zeigt das folgende Spiel, er will einen raschen Angriff eröffnen, dadurch den Gegner in Verlegenheit bringen, und ihn zu einem Fehlzug verleiten, wodurch er wieder in Vortheil kommen würde.

S. *L auf* 36; Nachtheil für ihn hätte es, wenn er spielte: P a. 38. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 6. — W. D a. 27 *sch.* gewinnt den P von 36, und eine gute Stellung.

4) W. *C auf* 46 attakirt 36.
S. *G auf* 19 *deckt* 36.

5) W. *P auf* 43 attakirt 36.
S. *L auf* 18, auf 27 würde ihn P v. 50 a. 34 gleich wieder attakiren.

6) W. *C auf* 31 attakirt 14 und indirekt 8; zöge er statt dessen: L a. 31. — S. C a. 22 und *rochirt* hernach, wodurch er seine Stellung sichert, und den Vortheil des eroberten P erhält.
S. *C auf* 24 *deckt* 14.

7) W. *D auf* 32, neuer Angriff auf 14.
S. *D auf* 22 *deckt* 14, und bedroht 54.

In dieser Stellung Fig. 18. Tab. XV. wird S. auf 23 ziehen, um die D zum Abtauschen anzubieten, wobei er immer den Vortheil eines eroberten mittel-P erhält, und den raschen Angriff abgewehrt hat.

10.

Die zwei ersten Züge wie in Nro. 1.

3) W. *D auf* 53; sein Plan ist hernach L a. 14, dann D a. 35 und 27 zu spielen, wodurch er einen P gewinnt.
S. *P auf* 20 *deckt* 27 gegen den Plan v. W., u. *demaskirt* L a. 3.

4) W. *P auf* 34, um seinen Plan auszuführen, wenn S. diesen P nimmt.
S. *L auf* 34, um kein Tempo durch Rückzug des L zu verlieren.

5) W. *L auf* 14 *sch.*, um den L a. 34 zu erobern, den verlornen P wieder zu gewinnen, und 10 anzugreifen.
S. *R auf* 14, wollte er spielen: R a. 6. — W. L a. 7. — S. T a. 7. — W. D a. 38 hat dem Feind das *Rochiren* gehindert, und ein Tempo gewonnen, da L a. 34 sich sichern muſs.

6) W. *D auf* 35 *schach* attakirt 34.
S. *L auf* 21 besser als R zurück zu ziehen, indem dadurch ein *Officier* vorrückt.

7) W. *D auf* 34 attakirt 10.
S. *C auf* 17 giebt anscheinend den P von 10 preis. Die Folge wird aber die Güte dieses Zuges zeigen.

8) W. *D auf* 10 attakirt 17, *deckt* 37, und erobert ein Stück. Da sie doch ziehen muſs, um dem Angriff des C zu entgehen; so scheint dies ihr bester Zug zu seyn.
S. *C auf* 27 attakirt 10 und 37.

9) W. *D auf* 34 *deckt* sich und 37. Wollte er ziehen D a. 19. — S. C a. 13. — W. D wo er will. — S. C a. 37 hat ein Tempo und den verlorenen P wieder gewonnen, und ein Stück mehr ins Spiel gebracht.
S. *P auf* 25 attakirt D, um 37 zu erobern.

10) W. *D auf* 43 oder 41.
S. *C auf* 37 attakirt D.

11) W. *D auf* 45 attakirt 37.

S. *C von 7 auf 22*, um 37 zu *decken* und ablösen zu können, auch ein Stück heran zu ziehen.

12) W. *P auf 44* attakirt 37.
S. *C auf 27*.

Diese Stellung, siehe Fig. 4. Tab. XV., ist für S. ungleich vortheilhafter als für W., dessen Stücke alle eingeschlossen sind, wogegen S. die seinigen im Spiel hat, und den T auf eine offne Reihe bringen kann. Dies zeigt das Fehlerhafte des Plans von W., der damit gegen das in Cap. 3. §. 2. *Königin*, und Cap. 7. §. 1. über die raschen Angriffe Gesagte sündigt.

11.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *L auf 35*.
S. *C auf 22* zwar gegen die Regel Cap. 3. §. 2. *Springer*, gegeben, da er 14 *maskirt*, es ist aber dabei bemerkt, dafs diese Regel oft Ausnahmen leidet. Jetzt attakirt er 37, um zu verhindern, dafs W. die mittel-P vereinige.

3) W. *P auf 36*; dieser Zug ist nicht gut, weil ihm S. nun seine mittel-P sprengen kann, wenn er statt seinen gezeigten Angriff im 4ten Zug zu machen, vorsichtiger spielt; besser würde W. ziehen mit P a. 44 *deckt* 37 (oder D a. 53 *deckt* 37. — S. L a. 27, er bringt ihn vor, um ihn nicht etwa einschliefsen zu müssen. — W. P a. 44 [zöge er L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 35 *sch.* — S. P a. 28. — W. D a. 27. — S. C a. 37 hat nichts verloren, und eine bessere Stellung wie W., auch ein Tempo gewonnen]. — S. *rochirt*, was er jetzt ohne Zeitverlust thun kann. — W. L a. 31, um C a. 22 fest zu halten. — S. C a. 19 bedroht 36. — W. P a. 43 *deckt* 36. — S. P a. 20 *demaskirt* L. — W. C a. 52 *deckt* 35 und 42, wenn S. etwa L a. 21 zöge, um 35 zu besetzen. — S. P a. 24, um C von 22 frei zu machen. — W. L a. 40 [od. L a. 22. — S. D a. 22. — W. C a. 48, um ihn nehmen zu lassen. — S. L a. 48. — W. P a. 48, um T a. 63 zu bringen, was eine vortheilhafte Stellung ist. — S. D a. 40 attakirt 48, und hindert den Zug T a. 63. — W. D a. 46 *deckt* 48. — S. C a. 25 attakirt 35. — W. T a. 63. — S. C a. 35. — W. C a. 35. In dieser für W. vortheilhaften Stellung, siehe Fig. 10. Tab. 15., wird er T v. 57 frei machen, mit T a. 39 die D attakiren, und die T hinter einander auf die offne Reihe 7—63 bringen. Eine sehr gefährliche Position für den Feind.] — S. L a. 21 attakirt 35. — W. L a. 42 wegen des folgenden Zugs. — S. L a. 42. — W. C a. 42 attakirt 27, und hindert den Zug P a. 28. — S. L a. 18, liefse er ihn schlagen, so erhielt er verdoppelte P, und einen mittel-P weniger. — W. P a. 39, damit L von 40 retiriren kann, ohne diesen P einzuschliefsen, auch um seine P gegen den feindlichen R vorzurücken. — S. P a. 31 attakirt 40. — W. L a. 47. — S. D a. 13, um T frei zu machen. In dieser Stellung Fig. 9. Tab. XV. wird W. nun P a. 46 und P a. 40 spielen, und so mit Vortheil angreifen). — S. P a. 28, um das Festsetzen der mittel-P von W. zu hindern. W. P a. 28 (zöge er L a. 42. — S. P a. 37. — W. P a. 37. — S. D a. 60. — W. R a. 60. — S. C a. 37 gewinnt einen P). —

S. C a. 28. — W. D a. 53 attakirt 29. — S. P a. 22 *deckt* 29. — W. P a. 38 attakirt 29. — S. C a. 19 *deckt* 29. — W. C a. 46 fortgesetzte Attake v. 29. — S. L a. 39 hält C a. 46 fest. — W. D a. 37 attakirt 28, macht C v. 46 wieder beweglich, und erneuert damit den Angriff von 29. — S. C a. 18 (besser noch C a. 34 attakirt 51 und indirekt 57. — W. C a. 41. — S. P a. 30 gewinnt ein Tempo, und vereinigt 2 mittel-P). — W. P a. 29. — S. L a. 46. — W. P a. 46. — S. P a. 29 der nun isolirt ist. W. L a. 26 um 29 zu schlagen durch Festhaltung des C a. 18. — S. D a. 28, um die D abtauschen zu lassen, attakirt auch 26. — W. L a. 19, um kein Tempo zu verlieren. — S. P a. 19. In dieser Stellung Fig. 8. Tab. XV. hat S. den Nachtheil eines isolirten und verdoppelten P. W. wird jetzt C a. 43 ziehen, und wenn S. D schlägt, mit P von 46 alle seine P verbinden. Wollte W. die D schlagen, so würde S. mit P von 19 a. 28 den verdoppelten P frei machen, und 2 mittel-P vereinigen.

S. *C auf* 37, besser noch P a. 36. — W. D a. 36. — S. C a. 19 attakirt 36, bringt ein Stück vor, und gewinnt.

4) W. *P auf* 29.
S. *L auf* 27 attakirt 54, ein Tempo, weil die D zurück muſs.

5) W. *D auf* 28 droht *matt* a. 14, attakirt 37, und vereitelt den Zug von S. C a. 54, der ihm einen T verschaffen würde. Diese Vertheidigung durch einen Gegen-Angriff ist die wirksamste.
S. *L auf* 54 *sch.*, er will den P erobern, da er durch den folgenden Zug sich zu retten denkt.

6) W. *R auf* 62.
S. *D auf* 40 *deckt* 37, und öffnet dem R einen Rückzug, behält auch seine beiden *Officiere* im feindlichen Spiel, die er noch dazu durch seine D verstärkt.

7) W. *D auf* 14 *schach*, um den P zu erobern, 15 und 8 zu attakiren, und zu hindern, daſs S. *rochire*.
S. *R auf* 4.

8) W. *C auf* 46 attakirt D, und will 37 erobern.
S. *C auf* 47 *schach*, zöge er D a. 22. — W. D a. 22. — S. P a. 22. — W. L a. 44. — S. P a. 30. — W. L a. 37. — S. P a. 37. — W. R a. 54. — S. P a. 46. — W. P a. 46 gewinnt einen P, gute Stellung, und hat alle Stücke von S. aus seinem Spiel vertrieben.

9) W. *R auf* 54, da er den T doch nicht retten kann.
S. *C auf* 64 *schach*.

10) W. *R auf* 63 um den C zu erobern.
S. *D auf* 54 *schach*, zöge er statt dessen D a. 39, 32. — W. L a. 31 *schach* gewinnt D.

11) W. *R auf* 64.
S. *P auf* 19, weil er sonst durch L a. 31 *matt* wäre, und der R keinen Ausweg hätte.

12) W. *D auf* 15.
S. *T auf* 5.

In dieser Stellung Fig. 7. Tab. XV. ist augenscheinlich der Vortheil auf der Seite von W., als Folge des zu raschen, nicht genug unterstützten Angriffs von S. im 5ten Zug, und dessen nicht-Achtung der ihm drohenden Gefahr nach dem 5ten Zug von W., die seine folgenden Züge nur mit Verlust von 2 *Officieren* und 3 P gegen T und 2 P abwenden können. Hätte er im 4ten Zug gespielt statt L auf 27, P auf 19, so würde er besser Spiel gemacht, und P von 29 erobert haben.

12.

Die beiden ersten Züge wie im vorigen Spiel.

3) W. *P auf* 44, siehe denselben Zug voriges Spiel in der Variante.
S. *L auf* 27, um ihn nicht durch seinen 4ten Zug einzuschliefsen.
4) W. *C auf* 46 attakirt 29.
S. *P auf* 20 *deckt* 29 und *demaskirt* L, sperrt auch kein anderes Stück.
5) W. *P auf* 43, über die Vortheile dieses Zugs siehe Nro. 2. 3. u. 4.
S. *rochirt*, um, wenn W. D a. 42 zieht, 14 *gedeckt* zu haben, wollte er ziehen L a. 39 (oder L a. 21. — W. L a. 21. — S. P a. 21. — W. D a. 42 attakirt 10 und 21, und gewinnt einen von beiden P). — W. D a. 42 attakirt 10 und 14, und gewinnt einen von beiden P.
6) W. *P auf* 33, um hernach zu ziehen P a. 34 und P a. 25, wodurch er den L von 27 erobern würde.
S. *P auf* 25 *deckt* 34.
7) W. *rochirt*, was er jetzt ohne Zeitverlust thun kann, da er den folgenden Zug von S. erwartet. Wollte er seinem Plan des 6ten Zugs gemäfs noch spielen P a. 34. — S. P a. 34. — W. P a. 34. — S. L a. 34 *schach* gewinnt einen P.
S. *L auf* 21 attakirt 35, um den feindlichen L von der Direktion auf 14 abzubringen.
8) *L auf* 21, da der Feind doch schlagen will.
S. *P auf* 21.
9) W. *D auf* 42 attakirt 10 und 21. Diesen Zug und Doppel-Angriff, welchen man oft herbeiführen kann, wenn der Gegner ihm nicht bei Zeiten begegnet, suche man sich frei zu erhalten. Der Feind mufs ihm vorbeugen, er kann also keinen für uns unerwarteten Zug thun, sondern mufs so spielen, wie wir es haben wollen (siehe das hierüber in Cap. 7. Gesagte).
S. *D auf* 3 der einzige Zug, um 10 und 21 zu *decken*, wodurch sie aber in ihrer Wirkung sehr eingeschränkt wird.
10) W. *P auf* 36 attakirt 27, und will die mittel-P vereinigen.
S. *P auf* 36 entwickelt den verdoppelten P, und hat, da er seine mittel-P noch besitzt, immer Mittel die feindlichen P anzugreifen und zu trennen.
11) W. *P auf* 36 attakirt 27.
S. *L auf* 18; er will die Richtung auf 54 erhalten, die immer für ihn vortheilhaft und für W. gefährlich ist. Zöge er L a. 34. — W. D a. 51 *deckt* 37, und wird, sobald er kann, durch L a. 52 den feindlichen L attakiren, und zum Tauschen zwingen.
12) W. *C auf* 43 *deckt* 37, bedroht 26, und kommt in Thätigkeit.
S. *C auf* 19 attakirt 36, und indirekt 42.
13) W. *L auf* 45 *deckt* 36 und *demaskirt* T.
S. *C auf* 39 attakirt 45 und *demaskirt* T.
14) W. *P auf* 43 um C zu vertreiben, und den Feind zu nöthigen, um kein Tempo zu verlieren, L von 45 zu schlagen, was für W. nicht nachtheilig ist.
S. *C auf* 45.
15) W. *P auf* 45 *deckt* 36, *demaskirt* T, bringt einen Flügel-P nach der Mitte (siehe Cap. 3. §. 2. *Bauern*); wo ihm der verdoppelte P nicht nachtheilig ist, um 28 zu besetzen, wenn S. seine mittel-P bewegt.

S. *P auf* 24 *deckt* 31 gegen den Zug von W. C a. 31, um 21 zu attakiren, was gefährlich werden könnte, da kein P diesen eingedrungenen C verjagen kann (siehe Cap. 3. §. 2. *Springer*), der Feind auch seinen T *demaskirte*, und beide auf der Reihe 6—62 verdoppeln würde.

16) W. *P auf* 39; er will 31 besetzen, um, wenn S. dann schlägt, den eben gezeigten Plan auszuführen; schlägt er nicht, so kann W. alsdann nach Umständen mit P a. 40 seine beiden P a. 23 und 32 vorschieben (siehe Cap. 3. §. 2. *Bauern*), oder mit C a. 40 nach 23 ziehen.

S. *P auf* 31 *deckt* 40, und verhindert den Feind 31 zu besetzen.

17) W. *T auf* 54; er will seine T auf einer offnen Reihe verdoppeln.

S. *D auf* 4, um diese heran bringen zu können, da sie auf 3 eingeschlossen steht. Wollte er mit C a. 34 versuchen nach 44 zu kommen, und 54 anzugreifen, so würde W. D a. 35 ziehen. Zöge nun S. P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. C a. a. 28. — S. C a. 28. — W. D a. 28 *sch.*, und hätte gutes Spiel.

18) W. *T von* 57 *auf* 62, Plan des 17ten Zugs.

S. *R auf* 8, um sich der Direktion der feindlichen D zu entziehen, und P von 21 beweglich zu machen.

In dieser Stellung Fig. 1. Nro. 1. Tab. XVI. hat W. den Vortheil einer drohenden Stellung und seinen R gut *gedeckt*. Er mufs nun suchen P von 21 weg zu locken, um einen C a. 30 zu bringen, wo ihn alsdann der Sieg gewifs wird. S. dagegen wird ebenfalls die T verdoppeln, und suchen mit P a. 27 dem L die Richtung auf 45 und 54 zu öffnen, um 63 zu bedrohen.

13.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *L auf* 35.

S. *P auf* 19; er will hernach L a. 27 bringen, um dadurch die Vortheile der gleichen Stellung von W. in Nro. 3. gezeigt, zu erlangen, oder auch um mit P a. 28 seine mittel-P zu vereinigen, zumal wenn der Feind diesen mit P von 37 schlüge.

3) W. *P auf* 36 *deckt* 27, und attakirt 29. Siehe denselben Zug in der Variante des 2ten Zugs von S. Nro. 1.

S. *P auf* 36, da der Gegner doch schlagen will. Zöge er C a. 22 oder (P a. 20 [P a. 22. — P a. 38, über diesen Zug siehe ähnliche Stellungen des folgenden §.] — W. P a. 29. — S. P P a. 29. — W. D a. 4. — S. R a. 4, siehe Nro. 2. Variante des 5ten Zugs). — W. P a. 29. — S. P a. 28 (C a. 37. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 46 *sch.* — S. C a. 22. — W. P a. 22. — S. P a. 22. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 13. — W. C a. 46 wird dann *rochiren*, und hat gutes Spiel.) — W. P a. 22. — S. P a. 35. — W. D a. 4 *sch.* — S. R a. 4. — W. P a. 15. — S. L a. 15. — W. P a. 43 hat einen P gewonnen.

4) W. *D auf* 36 hat seinen P des R behalten, und den feindlichen weggeschafft.

S. *P auf* 20 *demaskirt* L, zöge er C a. 22, dann bringt W. P a. 29, und gewinnt ein Tempo.

5) W. *P auf* 38 vereinigt 2 mittel-P.

S. *L auf* 21 attakirt 35, und will, wenn W. ihn nimmt, wieder einen P vor den R bringen. Zöge er P a. 30. — W. P a. 29, um seinen P in der Mitte zu erhalten.

6) W. *L auf* 21, um 35 wieder besetzen zu können, und durch den Rückzug kein Tempo zu verlieren, und verdoppelte Flügel-P zu bekommen, da S. doch den L schlagen will.

S. *P auf* 21 hat wieder 2 mittel-P vereinigt.

7) W. *P auf* 35, um 28 zu *decken*, was doppelt angegriffen ist, auch um 51 nicht zu *maskiren*, wenn er C a. 43 zieht, nach der Regel Cap. 3. §. 2. *Springer*.

S. *P auf* 28, um die feindlichen P zu trennen. Zöge er aber P a. 27. — W. D a. 44. — S. C a. 22 nach der Regel ins Spiel gebracht. — W. C a. 43 ebenfalls. — S. C a. 19, desgleichen attakirt 34, und dadurch indirekt D a. 44. — W. P a. 41 *deckt* 34, und wird dann mit C a. 46 das Spiel gleich vortheilhaft machen, hat aber ein Tempo verloren durch den Rückzug der D.

8) W. *P von* 35 *auf* 28 besser als mit P von 37 zu nehmen, weil er dadurch seinen R entblöfst.

S. *P von* 21 *auf* 28, er bekommt damit mehr Raum für seine *Officiere*, wenn der Feind ihn nicht schlägt, und verbindet seine P.

9) W. *P auf* 29, um ihn zu erhalten, und 19 für C von 2 unzugänglich zu lassen, was beim Schlagen frei, und einen Angriff der D, also Zeitverlust durch deren Ruckzug bewirken würde.

S. *P auf* 27 attakirt 36, macht 19 frei für C, und vereinigt 2 P in der Mitte.

10) W. *D auf* 54. Wollte er spielen D a. 33 *schach*, so würde S. doch den folgenden Zug thun, und nachher die D mit den P attakiren; besser also, sie gleich nach der Regel in die Reihe der P zu bringen.

S. *C auf* 19 macht einen indirecten Angriff auf 44 gegen R und D.

11) W. *C auf* 46, um zu *rochiren*. Der Angriff des C von 19 ist ihm nicht gefährlich, wie der folgende Zug von S. zeigt.

S. *P auf* 36, um den L a. 59 einzuengen. Zöge er P a. 35 (od. C a. 34. — W. D a. 52 *deckt* 44. — S. P a. 36. — W. P a. 41 attakirt 34, und vereitelt den Plan von S.). — W. L a. 45, um ihn ins Spiel, und S. zu hindern L a. 27 zu bringen. — S. L a. 34 *sch.* — W. C a. 43. — S. C von 7 a. 13 *deckt* 28, und *demaskirt* T (L a. 43. — W. P a. 43, und mufs nun suchen den isolirten P von 28 zu erobern). — W. *rochirt* R a. 63. — S. C a. 30 attakirt 45, um 27 mit seinen L zu besetzen. — W. T von 62 a. 60 attakirt 28. — S. C a. 45, Plan des vorigen Zugs. — W. D a. 45. — S. C a. 13 *deckt* 28. — W. R a. 64, um diesen sicher zu stellen, und nicht, wenn S. mit seinem L Meister von 27 wird, die D zu verlieren (siehe Cap. 3. §. 2. *Königin*). — [wollte er ziehen C a. 28. — S. C a. 23. — W. D a. 37 attakirt 28. — S. D a. 18 *schach* rettet 28, und gewinnt C]. — S. L a. 43; er nimmt C, da jetzt 27 keinem Werth mehr für ihn hat. — W. P a. 43. — S. *rochirt* R a. 7. In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 1. Tab. XVI. ist der Vortheil an beiden Seiten gleich, und wird der Erfolg vom guten Spiel abhangen.

12) W. *rochirt*.

S. *D auf* 28, um zu *rochiren*.

13) W. *T auf* 60, um den Zug P a. 35 zu hindern, der L von 6 *demaskirt*.
S. *rochirt*, wollte er statt dessen spielen: P a. 26 (od. P a. 36. — W. C a. 43, wodurch er den Feind zum Rückzug der D nöthigt.) — W. C a. 43. — S. D a. 35 [D a. 12, 21. — W. C a. 26 gewinnt P]. — W. C a. 37. — S. D a. 28. — W. P a. 42. — S. P a. 35. — W. C a. 43. — S. D a. 12 [D a. 21. — W. C a. 26 bedroht 11 und 36]. — W. C a. 26. — S. P a. 42. — W. C von 26 a. 36. — S. C a. 36. — W. C a. 36. — S. L a. 27 [P a. 49. — W. T a. 49 gewinnt einen P]. — W. P a. 42 gewinnt 2 P.

14) W. *P auf* 42, um L a. 50 zu bringen, und 35 zu *decken*.
S. *C auf* 24 bringt ihn ins Spiel, bedroht 30 und 39, und macht T von 8 frei.

15) W. C *auf* 41, um T zu *demaskiren*, und 26 und 35 zu bedrohen; a. 43 würde S. mit der D die Reihe verlassen, und so den C zum Wegziehen zwingen.
S. *L auf* 13 *demaskirt* T; zöge er C a. 39, so würde W. mit D a. 47 und P a. 48 ihn wieder vertreiben.

16) W. *L auf* 50.

In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 1. Tab. XVI. stehen die Spiele beide gleich, und wird jetzt der Erfolg von der Entwerfung des besten Plans abhangen, deren beide Spieler verschiedene machen und einleiten können.

14.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *L auf* 35.
S. *P auf* 27, um die Vereinigung der feindlichen mittel-P zu hindern, da W. nun nicht P a. 36 ziehen darf; auch um C a. 19 nach der Regel ziehen zu können.

3) W. *C auf* 46 attakirt 29, und würde, wenn der Feind ihn nicht *deckte*, diesen P schlagen, und dann mit P a. 43 und 36 die Vereinigung der mittel-P versuchen.
S. *C auf* 19 *deckt* 29, und bringt ihn nach der Regel vor.

4) W. *P auf* 43. Wie schon gezeigt ist, bahnt dieser Zug den Weg zu verschiedenen Unternehmungen.
S. *C auf* 22 attakirt 37.

5) W. *P auf* 44 *deckt* 37, und *demaskirt* L.
S. *P auf* 17, um mit P a. 26 den L von 35 anzugreifen.

6) W. *L auf* 45 besetzt die Reihe 9—63; denn da S. 35 attakirt, um seinen P von 27 dahin zu schieben, und dann L a. 27 zu bringen, um 63 zu bedrohen, so sucht W. diesem Plan zuvor zu kommen.
S. *P auf* 26 attakirt 35.

7) W. *L auf* 42.
S. *P auf* 35 setzt den Angriff fort, *demaskirt* L von 6, und will die mittel-P sprengen.

8) W. *P auf* 35, um, wenn S. ihn wieder nimmt, mit L a. 35 einen P zu erobern, und die Reihe 7—49 nicht zu verlassen, was beim Rückzug der Fall wäre, und aufserdem alsdann gleich den Zug von S. P a. 28 herbeiziehen würde, der ihm eine äufserst gute Stellung der P gäbe.

S. *C auf* 37, Zweck seines Spiels vom 5ten Zug an.
9) W. *P auf* 26, um den folgenden Zug zu thun, der den C von 37
S. *P auf* 26. wieder zurück treibt.
10) W. *D auf* 44 attakirt 26 und 37, und bereitet dadurch sein folgendes Spiel vor, wodurch er den Gegner zu überraschen denkt.
S. *C auf* 20 *deckt* beides.
11) W. *L auf* 28 giebt den C a. 46 preis, dessen Verlust er aber wieder ersetzen wird.
S. *P auf* 37 attakirt 44 und 46, ist also sicher, einen *Officier* zu erobern.
12) W. *D auf* 53 oder L a. 37. — S. C a. 37. — W. D a. 37 *schach*
S. *P auf* 46. hat einen P gewonnen.
13) W. *D auf* 46 droht *matt* a. 14, und zwingt S. zum folgenden Zug.
S. *P auf* 22 *deckt Matt.*
14) W. *L auf* 19.
S. *P auf* 19.
15) W. *D auf* 19 *schach* attakirt 1.
S. *L auf* 12 *deckt Schach* und 1.
16) W. *D auf* 46.

In dieser Stellung Fig. 14. Nro. 1. Tab. XVI. hat S. einen *Officier*, W. aber 2 P mehr; er muſs jetzt mit seinen P so vorzurücken suchen, daſs der Feind einen *Officier* opfern muſs, wogegen das Spiel von S. erfordert, die feindlichen P dann rechts, dann links zu attakiren, um durch Schlagen derselben sein Uebergewicht zu behaupten.

15.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *P auf* 44. Dieser Zug ist nicht gut, weil er den L a. 62 *maskirt* gegen die Regel Cap. 3. §. 1.
S. *P auf* 23, er will mit P a. 30, 37 attakiren, und wenn W. schlägt, durch P von 23 a. 30 seine mittel-P vermehren.
3) W. *C auf* 46 attakirt 29.
S. *P auf* 30, besser spielte er wohl jetzt P a. 20, statt im 5ten Zug, denn er verliert nun den P des R im 5ten Zug.
4) W. *P auf* 30; wollte er spielen: C a. 29. — S. P a. 20. — W. C a. 46. — S. P a. 37. — W. P a. 37. — S. C a. 22 hat zwar auch einen P verloren, aber wird den von 37 wahrscheinlich wieder erobern, um dessen Angriff und Vertheidigung es sich
S. *P auf* 30. jetzt handelt.
5) W. *C auf* 29 gewinnt ein P, ein Vortheil, der ihm die Partie sichern müſste, wenn er nicht im 8ten Zug einen fehlerhaften Zug machte.
S. *P auf* 20.
6) W. *C auf* 46. } Angriff und Rückzug des C.
S. *L auf* 12; er bringt ihn ins Spiel, und will den Weg bahnen zum *rochiren*. Ging er nach 21, so würde er sich der Gelegenheit berauben, mit D a. 13 *schach* zu geben.
7) W. *P auf* 34; er denkt S. wolle *rochiren* nach 3, und bringt daher die P des Flügels vor, um sie zum Angriff bereit zu haben; auch hat er den Plan, 8 zu attakiren.
S. *C auf* 19 attakirt 34; zöge er L a. 15, so machte er das Spiel, welches W. ausführt, dieser würde sich aber mit P a. 43 *decken*, und dann P a. 41 spielen, wenn S. C a. 19 bringt.

9) W. *L auf* 50, Angriff auf 8, ein Plan, der zu nichts führt, als ein feindliches Stück heran zu ziehen.
S. *C auf* 22 *deckt* 8.
9) W. *P auf* 41 *deckt* 34.
S. *D auf* 13 *schach*, und kann nun *rochiren*, wenn er will.
10) W. *L auf* 53; zöge er D a. 53, so würde S. diese abtauschen, dann *rochiren*, und den T auf eine offne Reihe bringen.
S. *T auf* 7, um den C v. 22 frei zu machen, und 55 zu attakiren; eine gute Stellung auf offner Reihe, zumal wenn W. *rochirt*.
11) W. *rochirt*, *deckt* 55, und macht L von 53 frei.
S. *P auf* 38, um L a. 12 zu *demaskiren*. Diesen Zug würde er nicht thun können, wenn W. nicht im 8ten Zug einen nutzlosen Angriff machte.
12) W. *P auf* 35; da er den folgenden Zug von S. erwartet, so bereitet er hiermit einen Angriff auf 19 vor.
S. *L auf* 39; er will den C von 46 schlagen, um den Feind an dieser Seite zu schwächen.
13) W. *P auf* 28; er will nun D a. 33 zu einem verdeckten Angriff des K bringen. Fehlerhaft, weil er dadurch den C von 19 auf ein für diesen vortheilhaftes Feld treibt, und der Angriff doch nicht ausgeführt werden kann, wegen Mangel an Stücken.
S. *C auf* 29, wo er sehr gut steht.
14) W. *D auf* 33, um mit P a. 18 *schach* zu bieten; wollte er spielen: L a. 29 (od. C a. 29. — S. P a. 29. — W. L a. 39. — S. C a. 39. — W. P a. 48. — S. D a. 40. — W. P a. 39. — S. T a. 39, eine sehr gute Stellung, in der er sicher gewinnen wird). — S. P a. 29, der nun 38 *deckt*, was für ihn sehr vortheilhaft ist.
S. *L auf* 46 oder C a. 46 *sch.* — W. L a. 46. — S. L a. 46. — W. P a. 47 (zöge er etwa L a. 43. — S. T a. 55 *sch.* — W. K a. 64. — S. T a. 47 *matt*). — S. P a. 47. — W. P von 56 a. 47, mit P von 54 giebt dasselbe Spiel. — S. T a. 47 *sch.* — W. P a. 47. — S. D a. 45 *sch.* — W. T a. 54 [K a. 66. — S. D a. 24 *sch.* — W. K a. 66. — S. D a. 64 *matt*]. — S. D a. 61 *sch.* — W. T a. 62. — S. D a. 47 *matt*.
15) W. *L auf* 46.
S. *C auf* 46 *schach* gewinnt einen *Officier*, und hat sehr gute Stellung, siehe Fig. 27. Tab. XV.

In dieser Partie hat W. schon durch den 2ten Zug sein Spiel schlecht gemacht, denn der L von 62 wurde unwirksam.

16.

1) W. *P auf* 37.
S. *P auf* 27. Dieser Zug verhütet das Vereinigen des mittel-P von W., da dieser jetzt nicht P a. 36 ziehen kann. Auch will S. den C vorbringen, ohne den P des L der D zu *maskiren*.
2) W. *P auf* 38; er will den S. hindern P a. 29 zu ziehen, und dadurch dessen *Officiere* eingesperrt halten, auch 2 mittel-P vereinigen; so ebenfalls durch den folgenden Zug diesen P nicht einschliefsen, sondern ihn erst wirksam machen. Er könnte auch spielen: P a. 43, um 36 zu besetzen. — S. C a. 19. — W. P a. 36. — S. P a. 36, damit W. nicht mit P a. 28 den C von

19 jage; dieses mit P a. 21 zu hindern, würde L von 3 noch mehr einschliefsen. — W. P a. 36 vereinigt die mittel-P. — S. P a. 28, um die mittel-P zu trennen. — W. P a. 29, um ihn zu erhalten, zöge er P a. 46, so spielte S. P a. 29, und erreichte doch seinen Zweck. — S. L a. 30, um ihn nicht durch den folgenden Zug zu sperren. — W. C a. 43, um ihn wirksam zu machen, und nicht schlagen zu lassen. — S. P a. 21 *demaskirt* L und D. — W. L a. 26. — S. C a. 13, um auf 19 wieder ein C zu bringen, wenn W. schlägt. — W. P a. 38, um ihn nicht durch den folgenden Zug zu *maskiren*. — S. C a. 23, um L von 6 zu *demaskiren*. — W. C a. 46 (zöge er P a. 39. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 62. — S. L a. 39 oder D a. 39 gewinnt P und gute Stellung). — S. L a. 13. — W. *rochirt*. — S. *rochirt*, und stehen nun beide Spiele gleich gut.

S. *C auf* 19. } beide C wollen die Angriffe der mittel-Felder,
3) W. *C auf* 46. } 36 und 29 vermehren, um das Festsetzen der P zu hindern. Auch ist diese Stellung die wirksamste und regelmäfsigste für die C (siehe Cap. 3. §. 2. *Springer*), folglich nie nachtheilig.

S. *P auf* 28, um 37 zu schlagen oder schlagen zu lassen, und dadurch den feindlichen R zu entblöfsen, auch L zu *demaskiren*.

4) W. *P auf* 29, um diesen P zu erhalten nach der Regel (Cap. 3. §. 2. *Bauern*). Dieselbe Regel sagt zwar: dafs man die vereinigten mittel-P nicht ohne Noth vorzieht. Dies ist aber hier der Fall, da er den P nicht verlieren will. Zöge er P a. 44. — S. P a. 37. — W. P a. 27. — S. D a. 60. — W. R a. 60. — S. L a. 39. — W. P a. 48. — S. L a. 46. — W. P a. 46. — S. *rochirt*, bietet *Schach*, und hat gutes Spiel.

S. *L auf* 39 will C a. 46 festhalten oder nehmen.

5) W. *P auf* 48, um sich des feindlichen L zu entledigen.

S. *L auf* 46, um kein Tempo zu verlieren; wollte er die Richtung auf 60 erhalten, mit L a. 32. — W. P a. 39. — S. L a. 23. — W. P a. 30 gewinnt einen *Officier*.

6) W. *D auf* 48, mit Absicht, durch C a. 43 vielleicht 28 zu erobern.

S. *P auf* 21 *deckt* 28, und *demaskirt* L.

7) W. *L auf* 26, um C a. 19 festzuhalten, oder zu schlagen, auch Bahn zum *Rochiren* zu machen.

S. *C auf* 13, um 19 wieder zu besetzen, wenn W. schlägt, indem da sein C vortheilhaft steht, um 36 zu bedrohen, und ins feindliche Spiel zu dringen.

8) W. *rochirt*, da er es ohne Nachtheil thun kann, indem der Gegner noch wenige Stücke im Spiel hat.

S. *D auf* 18 attakirt 26, und *verdeckt* 63, kann nun auch *rochiren*.

9) W. *L auf* 19; wollte er spielen: L a. 53 (od. L a. 44. — S. P a. 35 *schach* gewinnt L). — S. C a. 36 attakirt D. — W. D a. 44. — S. P a. 35 attakirt D. — W. D wo er will. — S. C a. 53 *schach* gewinnt die beiden L von W.

S. *C auf* 19, Plan des 7ten Zugs.

10) W. *P auf* 43 *deckt* 36 und 34 gegen C von 19.

S. *L auf* 13, um diesen ins Spiel zu bringen, und auch nach 7 *rochiren* zu können.

11) W. *R auf* 64, um ihn dem *verdeckten* Angriff der D von 18 zu entziehen.

S. *rochirt R auf* 7, *rochirte* er nach 3, so wäre sein Spiel, die P des linken Flügels vorzubringen, um damit den feindlichen R anzugreifen und einzuengen.

12) W. *C auf* 41, um mit P a. 35 die feindlichen mittel-P zu attakiren.
S. *P auf* 22, um die T verdoppeln zu können, u. 29 zu schlagen.

13) W. *D auf* 39 attakirt 21, und hält P von 15 fest. Zöge er statt dessen: P a. 35. — S. P a. 17 *deckt* 26. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. P a. 22. — S. T a. 22, um zu verdoppeln, oder C a. 36 attakirt D, oder L a. 22 attakirt 50 und 57.

S. *C auf* 25, um 35 zu *decken*. Spielte er P a. 30 (od. P a. 29. — W. D a. 21 *sch.* — S. R a. 8. — W. D a. 28, und dann P a. 44 *deckt* oder attakirt 38). — W. D a. 47, und P von 29 wäre gesichert.

Wenn in dieser Stellung, siehe Fig. 22. Tab. XV., W. jetzt P auf 22 schlägt, so nimmt S. ihn wiederum mit T, bringt dann T von 1 auf 6, und sucht 38 so anzugreifen, dafs er dieses Feld in Besitz behalt, was ihm den Sieg verschaffen wird. Es kommt also für W. alles darauf an, dieses Feld immer überwiegend zu vertheidigen.

17.

Die beiden ersten Züge wie in der vorigen Partie.

3) W. *C auf* 46 wie im vorigen Spiel.
S. *P auf* 21.
4) W. *P auf* 43.
S. *P auf* 28.
5) W. *P auf* 29.
S. *P auf* 30.
6) W. *P auf* 36.
S. *C auf* 24.
7) W. *L auf* 45.

Der Zweck dieser Züge ist: 1) die Stücke zu *demaskiren*; 2) die P in der Mitte vorzubringen; 3) den Gegner zum Schlagen eines P zu verleiten, um dadurch das Spiel der mittel-P zu befestigen.

Schlüge im 5ten Zug W. P a. 28, so verlöre er den P seines R.

Schlüge im 6ten Zug S. P a. 36, so erhielt W. 43 frei für C.

Schlüge W. im 7ten Zug P a. 27, so brächte S. den L a. 27.

S. *D auf* 18 attakirt 50.

8) W. *D auf* 52 *deckt* 50, und stellt die D nach der Regel; zöge er P a. 42, so ist der Gegen-Zug von S., P a. 25.

S. *C auf* 14, wo er wirksamer steht als am Rande, und nichts *maskirt*. Zöge er C a. 39. — S. L a. 63, und dann P a. 48, um C zu verjagen.

9) W. *P auf* 27, um L von 6 vorzulocken, und ihn zu schlagen, und
S. *L auf* 27. die D v. 18 wegzulocken, damit 50 nicht
10) W. *L auf* 27. mehr im Angriff stehe.
S. *D auf* 27.

11) W. *C auf* 41, um ihn auf 51 und 36 zu bringen, wo, wenn S. ihn schlägt, W. alsdann wieder einen P nach der Mitte bringt.
S. *P auf* 31 attakirt 38, und isolirt, wenn W. schlägt, 29.

12) W. *P auf* 47 *deckt* 38, um 29 nicht isoliren zu lassen.
S. *P auf* 32 um ihn nach 40 zu bringen, und so die P des rechten Flügels von W. zu sprengen.

13) W. *P auf* 40 attakirt 31.
S. *P auf* 38; wollte er statt dessen ziehen P a. 39 (oder P a. 40. — W. C oder T a. 40, was ihm immer kein schlechtes Spiel giebt). — W. C a. 31. — S. C a. 31. — W. P v. 40 a. 31, der nun, da ihm kein P entgegen steht, gefährlich werden kann.

14) W. *P auf* 38.
S. *T auf* 7 besetzt die offne Reihe, was mit Zweck des 13ten Zugs war.
15) W. *C auf* 31 steht hier von 2 P *gedeckt* sehr vortheilhaft. Schlägt ihn S., so nimmt P von 40 den C wieder, schliefst dadurch dem T die offne Reihe, und bedroht 32.
S. *C auf* 24, um ihn auf 39 zu bringen, wo er ebenfalls von 2 P *gedeckt* wird.
16) W. *C auf* 51 siehe Plan des 11ten Zugs.
S. *C auf* 39.
17) W. *C auf* 36 attakirt 21.
S. *R auf* 13 *deckt* 21; zöge er statt dessen C a. 36. — W. P a. 36, und würde mit T a. 59 diesen auf eine offne Reihe bringen.
18) W. *L auf* 53 will *rochiren* nach 63.
S. *L auf* 12, um T von 1 zu *demaskiren* und auf 3 zu bringen, und dann mit C a. 36 der offnen Reihe 3—59 Meister zu werden.
19) W. *rochirt R auf* 63, damit sich die T *decken*.
S. *T von* 1 *auf* 3 nach dem Plan des 18ten Zugs.
20) W. *T von* 57 *auf* 59, um den Plan von S. zu vereiteln.

In dieser Stellung Fig. 10. Nro. 1. Tab. XVI. ist kein Vortheil auf beiden Seiten, und hängt alles jetzt von Entwerfung des besten Plans ab. Allem Anschein nach mufs bei gleich gutem Spiel von beiden Seiten die Partie *remis* werden.

18.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *P auf* 35; er will den Zug P a. 28 hindern, C a. 43 bringen, ohne den P einzuschliefsen, *maskirt* aber L von 62, und macht
S. *L auf* 27 siehe Nro. 1. P von 52 unthätig.
3) W. *C auf* 43 bringt ihn auf seine beste Stelle.
S. *C auf* 22 attakirt 37, und will auf 39 gehen, um 54 zu erobern.
4) W. *L auf* 53 *deckt* 39.
S. *C auf* 19; sein Plan ist, wenn der Gegner es zuläfst, P a. 20, dann C a. 36 und 53 zu ziehen, und nun mit C a. 39, 54 zu attakiren.
5) W. *P auf* 44 *demaskirt* L zum folgenden Zug.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L; wollte er jetzt C a. 36 ziehen, so brächte W. gleich C a. 46, und S. könnte seinen Plan a. 54 nicht ausführen, indem L von 3 noch nicht *demaskirt* ist.
6) W. *L auf* 31 hält C a. 22 fest.
S. *rochirt*, da sein Plan vereitelt ist, indem W. den C schlagen wird.
7) W. *C auf* 46 *deckt* 36.
S. *P auf* 24 attakirt L.
8) W. *L auf* 22.
S. *D auf* 22.
9) W. *C auf* 28 attakirt D, 11 und 14, indirekt auch 7.
S. *D auf* 4, der einzige Zug, um alles, was den C bedroht, zu *decken*.
10) W. *rochirt*, wozu ihm seine 2 vorigen Züge das Tempo gewonnen haben.
S. *C auf* 36, um, wenn ihn W. nimmt, L a. 36 zu bringen, wo er 50 attakirt, 63 bedroht, und nicht gut vertrieben werden kann.

11) W. *P auf* 34; er sieht das Spiel was S. machen will, und giebt durch diesen Zug, da er doch T a. 58 bringen muſs, diesem mehr Raum.
S. *C auf* 46 *schach*; Fortsetzung des Plans vom 10ten Zug.
12) W. *L auf* 46.
S. *L auf* 36 attakirt 57, Plan des 10ten Zugs.
13) W. *T auf* 58.
S. *P auf* 19 vertreibt den C von 28 aus seinem Spiel.
14) W. *C auf* 45 sein einziger Rückzug.
S. *P auf* 23, um die folgenden Züge zu thun.
15) W. *L auf* 39 attakirt 3, will der D Raum schaffen, und den P
S. *P auf* 30 attakirt 39. von 54 *demaskiren*.
16) W. *P auf* 30.
S. *P auf* 30 hat jetzt seine P in der Mitte vereinigt und verbunden, und Raum für seine *Officiere*.
17) W. *L auf* 32, um seiner D Raum zu schaffen.
S. *D auf* 31; er will R a. 16, und dann T a. 7 spielen, um sie mit Nachdruck anzugreifen.
18) W. *D auf* 46, um sie der feindlichen entgegen zu setzen, zugleich auch, um mit P a. 26 den von 19 wegzulocken, und sich, wenn S. den L von 3 zieht, einen Angriff auf 10 zu bahnen.
S. *R auf* 16, um T zu *demaskiren*. Wollte er aber spielen: P a. 37 (od. P a. 38. — W. C a. 51. — S. L a. 18. — W. T von 58 a. 60, um hernach P a. 36 zu bringen, und des Feindes mittel-P zu trennen). — W. P a. 37. — S. P a. 37. — W. D a. 37. — S. D a. 32. — W. D a. 36, was sein Spiel sehr verbessern würde.
19) W. *R auf* 64, um sich der Direktion des L von 36 zu entziehen, und T a. 63 bringen zu können.
S. *P auf* 17, um P von 34 festzuhalten, und nun mit Sicherheit seine Angriffe fortsetzen zu können.

In dieser Stellung Fig. 13. Nro. 1. Tab. XVI. wird W. suchen mit seinen P des rechten Flügels vorzugehen, S. aber die T auf Reih 7—63 verdoppeln, den L von 32 mit seinen L angreifen, und trachten durchzubrechen.

19.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *C auf* 46 attakirt 29.
S. *C auf* 22 attakirt 37; folgt dem Spiel von W.
3) W. *C auf* 29.
S. *C auf* 37 immer noch dem Spiel von W. folgend. Best spielte er aber: D a. 13 attakirt 29. — W. P a. 36 *deckt* — S. P a. 20 *demaskirt* L, und attakirt 29. — W. C a. 46. S. D. a. 37 *sch.* — W. L a. 53. — S. L a. 30 attakirt 51. W. P a. 43. — S. C a. 12. — W. C a. 52. — S. D a. 51. W. D a. 51. — S. L a. 51, den er dadurch ins feindliche Spi bringt.
4) W. *D auf* 53 attakirt 37.
S. *D auf* 13, um den C, welchen er preis giebt, wieder zu erobern. Spielte er C a. 22. — W. C a. 19 *sch.* — S. D a. 13. — W. C a. 13 gewinnt D.

5) W. *D auf* 37 nimmt den C.
S. *P auf* 20 attakirt 29 und *demaskirt* L.
6) W. *P auf* 36, da er den C nicht wegziehen kann, ohne D zu verlieren, so will er den P wenigstens erobern, und wieder einen P vor den R bringen.
S. *P auf* 22; da ihm der feindliche C nicht entgehen kann, so will er die Absicht von W. vereiteln.
7) W. *P auf* 38 will sich die Eroberung eines P doch sichern.
S. *P von* 20 *auf* 29.
8) W. *P von* 36 *auf* 29.
S. *C auf* 12 attakirt 29, er könnte auch ziehen: P a. 29. — W. P a. 29. — S. C a. 12. — W. L a. 38 *deckt* 29. — S. P a. 31 attakirt 38. — W. L a. 47. — S. L a. 15, und gewinnt nun P von 29, den W. nicht mehr unterstützen kann.
9) W. *C auf* 43, um a. 28 D und 11 zu attakiren, und den T von 1 zu bedrohen.
S. *P auf* 29.
10) W. *C auf* 28 attakirt 11 und 13.
S. *C auf* 22, Gegen-Angriff der 11 sichert, die D a. 13 erhält, und kein Tempo kostet. Zöge er D a. 20. — W. P a. 29. — S. C a. 29. — W. L a. 38 gewinnt C, den S. nicht ziehen kann.
11) W. *D auf* 35, um den Angriff auf 11 zu behalten; wollte er P von 29 nehmen, so verlöre er immer seinen C dabei, indem S. dann D tauscht.
S. *C auf* 28 *deckt* 11, der einzige Zug, sich zu retten. Zöge er: D a. 27. — W. C a. 11 *sch.* — S. R a. 4. — W. D a. 27. — S. L a. 27. — W. C a. 1 gewinnt T.
12) W. *D auf* 28.
S. *P auf* 38 *schach*, um ihn nicht zu verlieren.
13) W. *L auf* 53.
S. *L auf* 39 droht *matt*.
14) W. *D auf* 44 *deckt matt*.
S. *T auf* 4 attakirt D, um das *Matt* durch Vertreibung derselben doch auszuführen.
15) W. *D auf* 35.
S. *P auf* 19, um hernach P a. 26 oder T a. 36 zu ziehen, wodurch er D erobern, oder *Matt* machen würde. Sein bessrer Zug wäre gleich T a. 36, und dann P a. 19, wo er die D gewönne.
16) W. *P auf* 43, um die Absicht von S. zu hindern; wollte er spielen: L a. 38. — S. T a. 36 gewinnt D oder *matt*.

In dieser Stellung Fig. 24. Nro. 1. Tab. XVI. spielt W., wenn S. jetzt noch P a. 26 zieht: W. D a. 19 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 26, um das *Matt* zu *decken*, und ist nun ausser Gefahr mit Vortheil an seiner Seite.

20.

1) W. *P auf* 37.
S. *P auf* 28. Dafs dieser Gegenzug sehr schlecht ist, wird sich
2) W. *P auf* 28. gleich darthun.
S. *D auf* 28.
3) W. *C auf* 43 attakirt D.
S. *D auf* 4.
4) W. *P auf* 36.

Wenn man diese Stellung Fig. 11. Nro. 1. Tab. XVI. betrachtet, so kann W. gleich die D und 2 L ins Spiel bringen; wirkt also mit 4

Officieren, wogegen S. erst die seinigen *demaskiren* mufs. Der P von 36 hindert S. mit seinen P von 13 nach 29 zu kommen. Denn wollte er zu diesem Zweck spielen: P a. 22 (oder um 36 zu schlagen, P a. 13 [oder P a. 21, um L a. 20, und dann P a. 29 zu bringen, und 36 zu schlagen. — W. P a. 38, und dann C a. 46]. — W. C a. 37. — S. P a. 27. — W. P a. 43 oder P a. 27 gewinnt diesen). — W. P a. 38, und dann C a. 46.

Ferner hat S. den Vortheil verloren, mit L von 6 nach 27 zu kommen, was beim *Rochiren* an W. sehr von statten kommt, der nun P a. 38, L a. 35, C a. 46 zieht, seine Stücke gut placirt, und mit Sicherheit *rochirt*, abgesehen von andern vortheilhaftern Zügen, wozu ihm das Spiel des Gegners Gelegenheit geben kann. Dafs S. den feindlichen R entblöfst, und dessen P wegschafft hat, nutzt ihm bei dieser Lage also nichts, und folgt hieraus, dafs sein erster Zug als allgemein nachtheilig nie angewandt werden mufs.

21.

1) W. *P auf* 37.
   S. *P auf* 20; auch dieser Zug wird sich als verwerflich zeigen.
2) W. *P auf* 38 vereinigt 2 mittel-P, da er einen Angriff auf 37 erwartet, und diesen erhalten will.
   S. *P auf* 30, um den Feind schlagen zu lassen, und dadurch dessen P des R zu erobern.
3) W. *P auf* 29; schlägt ihn der Gegner, so wird er von P auf 38 ersetzt, und so ein Flügel-P gegen einen feindlichen mittel-P gewechselt, Regel nach Cap. 3. §. 2. *Bauern*.
   S. *C auf* 24, um ihn nach 14 zu bringen, wo er vortheilhafter steht, da ihm der Ausgang über 22 gesperrt ist.
4) W. *P auf* 36 verbindet seine mittel-P.
   S. *C auf* 14, Zweck des vorigen Zugs.
5) W. *C auf* 46, regelmäfsige Placirung desselben.
   S. *P auf* 19; er will das Vordringen der P von W. hindern. Zög er P a. 28. — W. P a. 35. — S. P a. 19. — W. P a. 21, vortheilhafte Stellung der vorgedrungenen 4 mittel-P.
6) W. *P auf* 35, um hernach P a. 28 zu bringen.
   S. *P auf* 18, um dann mit P a. 27 den P von 36 zu attakiren.
7) W. *P auf* 28.

Diese Stellung Fig. 26. Tab. XV. ist augenscheinlich sehr vortheilhaft für W., da er seine 4 mittel-P so gut verbunden und vereinigt weit vorgeschoben, und dadurch das feindliche Spiel sehr eingeengt hat. Man sieht daher aus diesem und dem vorigen Spiel, dafs, den P auf D als Gegenzug vorzubringen, wenn der Feind seinen P des R vorgebracht hat, immer nachtheilig ausfallen wird, des Feindes Stücke frei macht, und die unsrigen *maskirt* und einengt.

22.

1) W. *P auf* 37.
   S. *P auf* 21 kein guter Gegen-Zug.
2) W. *P auf* 36 vereinigt 2 mittel-P, und hindert L von 6 nach 21 zu gehen, dessen bester Standpunkt.

S. *P auf* 19, um, wenn W. L a. 35 zöge, mit P a. 28 den feindlichen P des R zum Schlagen zu nöthigen, einen mittel-P also zu gewinnen, und einen Flügel-P nach der Mitte zu bringen.

3) W. *L auf* 44 *deckt* 37 gegen den Zug von S. C a. 22, den er erwartet.

S. *L auf* 13, um *rochiren* zu können, auf 20 würde er P der D

4) W. *C auf* 46, um diesen ins Spiel zu bringen. *maskiren.*

S. *C auf* 22, um zu *rochiren*; mit P a. 28 würde er den feindlichen P nach 29 locken, und seinem C den Ausgang sperren.

5) W. *P auf* 40; da er sieht, dafs der Gegner *rochiren* will, so bringt er seine Flügel-P vor, und will hernach P a. 29 ziehen, um den L a. 13 ganz unthätig zu machen.

S. *rochirt.* Zöge er C a. 39, so würde W. mit P a. 29 diesen einschliefsen, und nach 24 treiben, wo ihn L von 59 schlüge, und S. den allernachtheiligsten verdoppelten P am Rand erhielt.

6) W. *P auf* 29 attakirt 22, und *demaskirt* L von 44, um sein folgendes Spiel zu machen.

S. *C auf* 28, siehe die Stellung Fig. 19. Tab. XV. Ginge C a. 39, so würde er durch das folgende Spiel von W. im 10ten Zug verloren seyn, S. alsdann im 10ten Zug spielen müssen: T a. 8. — W. D a. 37 *sch.* — S. P a. 30. — W. P von 31 a. 22 nimmt P von 30 *sch.* — S. R a. 14. — W. T a. 16. — S. T a. 16. — W. D a. 16, dann die D abtauschen, L a. 31 bringen,

7) W. *L auf* 16 *schach.* und immer gewinnen.

S. *R auf* 16, wollte er L nicht nehmen, also ziehen: R a. 8. — W. C a. 31. — S. L a. 31 (od. P a. 23. — — W. P a. 32. — S. L a. 31. — W. P a. 23, was ebenfalls zum *Matt* führen

8) W. *C auf* 31 *sch.* wird). — W. D a. 32. — S. P a. 23. —

S. *L auf* 31. W. L a. 23 *sch.* — S. R a. 7. — W. D

9) W. *P auf* 31 *sch.* a. 16 *matt.*

S. *R auf* 23; zöge er: R a. 7. — W. D a. 32. — S. P a. 22, anders *matt.* — W. P a. 23. — S. was er will. — W. D a. 8 *matt.*

10) W. *D auf* 32 *schach.*

S. *R auf* 30.

11) W. *D auf* 48 *schach.*

S. *R auf* 37 oder 23.

12) W. *D auf* 44 oder 16 *matt.*

Bei Betrachtung dieses Spiels von 2ten Zug an, wird man immer finden, dafs, welche andere Züge S. auch thäte, er stets dem Gegner Gelegenheit giebt, sein Spiel gut zu entwickeln, und vortheilhafte Stellungen zu gefährlichen Angriffen einzunehmen, der Fehler also im 1sten Zug lag, wodurch S. sich die Möglichkeit benahm, mit seinen Stücken den feindlichen kräftig entgegen zu wirken.

23.

1) W. *P auf* 36. Bei diesem Zug entbehrt man zwar des Vortheils, 2 *Officiren* Ausgang zu verschaffen, aber man beraubt den Gegner ebenfalls dieses Vorzugs, da er nicht P a. 29 ziehen kann, ohne diesen zu verlieren. Zöge er aber P a. 21, so würde W. mit P a. 37 das vorige Spiel herbeiführen.

S. *P auf* 28 der beste Gegen-Zug.

8) W. *L auf* 38, um diesen ins Spiel zu bringen, und dem feindlichen L des R nach der Regel zu begegnen. Es ist übrigens dies Spiel dasselbe wie in Nro. 1., nur mit dem entgegengesetzten L. Er könnte auch ziehen: C a. 43. — S. L a. 30; er kann keinen bessern Zug thun, der nichts *maskirt*, und ihn erlaubt P a. 21 ohne Nachtheil zu spielen, um L von 6 zu *demaskiren*. — W. P a. 40; er erwartet den folgenden Zug von S., worauf er seinen Plan gegründet hat. — S. P a. 21, besser wäre es mit P a. 24 dem L einen Rückzug zu öffnen. — W. P a. 37 attakirt 30. — S. P a. 37 (od. L a. 37, hätte er P a. 24 gezogen, so würde er, wenn W. dies Spiel macht, einen P gewinnen. — W. P a. 46. — S. L a. 30. — W. P a. 39. — S. L a. 23. — W. P a. 32 gewinnt L gegen 2 P). — W. P a. 39. — S. L a. 23. — W. P a. 32. — S. L a. 32. — W. P a. 32. — S. P a. 30 hat einen *Officier* gegen 2 P verloren.

S. *L auf* 30, um diesen nicht einzuschliefsen, wenn er P a. 21 spielt.

3) W. *C auf* 43, um damit auf 26 mit einem gefährlichen Angriff zu drohen.

S. *C auf* 19 bedroht 34 und 51, macht dasselbe Spiel wie der Feind; mit P a. 19 *maskirte* er den C, und W. würde sein folgendes Spiel doch machen.

4) W. *P auf* 46, um hernach P a. 37 zu ziehen zur Vereinigung der mittel-P. Zöge er C a. 26. — S. C a. 34. — W. C a. 11 *sch.* — S. R a. 12. — W. C a. 1. — S. C a. 51 *sch.* — W. R a. 52. — S. C a. 57 macht gleiches Spiel.

S. *C auf* 34 attakirt 51, ein Fehlzug, wie das folgende Spiel von W. beweiset; besser spielte er C a. 22, wodurch er 37 attakirt, und wenn W. nun P a. 37 zieht, beim Schlagen einen mittel-P gewinnt, also die Vereinigung der feindlichen mittel-P hindert. Zöge er: P a. 21. — W. P a. 37. — S. P a. 37. — W. P a. 37 hat die P vereinigt, und ein Tempo gewonnen. — S. L a. 23. — W. L a. 26. — S. C v. 7 a. 13, um 19 abzulösen, wenn er geschlagen wird. — W. P a. 28 attakirt 19. — S. P a. 28. — W. P a. 28. In dieser Stellung Fig. 21. Tab. XV. gewinnt W. einen *Officier*; denn wenn S. zieht: P a. 17. — W. P a. 19. — S. P a. 26. — W. P a. 10. — S. T a. 2 (oder D a. 60 *sch.* — T a. 60, siehe die ähnliche Stellung v. Fig. 20. Tab. XV.) — W. D a. 4 *sch.* — S. T a. 4. — W. L a. 11. — S. C a. 19. — W. L a. 4. — S. R a. 4. — W. C a. 26 gewinnt offenbar.

5) W. *P auf* 37, um den Zug C a. 51 zu hindern.

S. *P auf* 37 oder L a. 23. — W. P a. 41. — S. C a. 19. — W. C a. 29 gewinnt P, und attakirt 11.

6) W. *P auf* 37 hat die mittel-P vereinigt.

S. *L auf* 23.

7) W. *P auf* 41 attakirt 34.

S. *C auf* 19.

8) W. *L auf* 26.

S. *D auf* 12, um, wenn W. den C nimmt, mit D wieder zu schlagen, und alsdann durch L a. 37 einen gefährlichen Angriff auf 64 zu machen, wobei er einen mittel-P gewinnt.

9) W. *P auf* 28 attakirt 19.

S. *P auf* 17, Gegen-Attaque auf den L, da er den C nicht retten kann; besser, obschon immer mit Verlust, spielte er: P a. 21.

— W. P a. 19. — S. P a. 19. — W. D a. 12 *sch.* — S. R a. 12. — W. T a. 60 *sch.*, wedurch keine so rasche Entscheidung herbeigeführt wird.

10) W. *P auf* 19.
S. *D auf* 60 *schach*, um hernach den L schlagen zu können.

11) W. *T auf* 60.
S. *P auf* 26.

12) W. *P auf* 10.

In dieser Stellung ist der Vortheil augenscheinlich für W., siehe Fig. 20. Tab. XV., denn es mufs nun spielen: S. T a. 2 (od. T a. 4. — W. T a. 4 *sch.* — S. R a. 4. — W. P a. 2 wird D *sch.*). — W. L a. 11. — S. T a. 10 od. 4. — W. T a. 4 *matt*. S. mufs also den T preis geben, um nicht *matt* zu seyn.

24.

1) W. *P auf* 38; er will dadurch den Feind hindern, seinen P des R vorzubringen, und wenn der Gegner 37 nicht angreift, den P von 53 dahin ziehen, wodurch er sein Spiel frei macht, und das feindliche eingeschlossen hält.
S. *P auf* 30 attakirt 37, um den Feind zu verhindern, dies Feld zu besetzen. Er kann auch ohne Nachtheil ziehen: P a. 28, und dann P a. 30.

2) W. *P auf* 35, um nachher P a. 36 zu bringen, und den Gegner von 28 abzuhalten. Er kann auch ziehen P a. 36, wodurch er vielleicht noch besseres Spiel machen würde.
S. *P auf* 27 bedroht 36, und halten jetzt die beiderseitigen P durch ihre Stellung des Gegners mittel-P zurück.

3) W. *P auf* 44, um dann P a. 37 zu bringen, auch L zu *demaskiren*.
S. *C auf* 22 *deckt* 37.

4) W. *C auf* 43, um 37 doch Meister zu werden.
S. *P auf* 20 *deckt* 29, da er 37 dem Feinde doch nicht entziehen kann, und will nachher P von 13 a. 29 bringen.

5) W. *P auf* 37, Ausführung des Plans vom 1sten Zug an.
S. *C auf* 19 bedroht 36.

6) W. *C anf* 46 *deckt* 36. } Die C beider Spieler stehen jetzt durchaus zweck- und regelmäfsig.
S. *P auf* 23 *deckt* 30, und *demaskirt* L, um ihn auf 15 zu bringen, wo er indirekt 43 bedroht.

7) W. *P auf* 41 *deckt* 34 gegen C, der dahin gehend, und nachher D a. 25 bringend, sich da halten könnte, um 28 zu *decken*.
S. *L auf* 15 bringt diesen ins Spiel, und kann nun auch *rochiren*, oder P a. 29. — W. P a. 47, um 38 zu *decken* und abzulösen, wenn S. schlüge; 29 zu schlagen, würde 38 für S. zugänglich, machen, und das Spiel der Variante des 9ten Zugs herbeiführen.

8) W. *L auf* 52 *deckt* seinen R und 43, und will sich in Platz des C stellen können, wodurch er C a. 22 fest hielte.
S. *P auf* 29, Zug, den er schon durch seinen 4ten vorbereitete.

9) W. *P auf* 47 *deckt* 38, um, wenn S. schlägt, dies Feld wieder mit einem P zu besetzen. Zöge er: P a. 29. — S. P a. 29. — W. P a. 47, Spiel vom 9ten Zug. — S. P a. 38. — W. P a. 38. — S. P a. 38. — W. L a. 38 gewinnt ein P. — S. L a. 39. — W. C a. 28, Spiel von 10ten Zug. — S. C a. 28. — W. P v. 35 a. 28. — S. L a. 50 hat den verlornen P wieder erobert. — W. T a. 49. — S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. L a. 43 *sch.*

verliert kein Tempo beim Rückzug. — W. R a. 60, a. 53 verlöre er D. — S. C a. 36, und hat besser Spiel wie W., dessen mittel-P isolirt sind.

S. *D auf* 13, sein Plan ist in der Variante des folgenden Zugs gezeigt.

10) W. *C auf* 28; bei jeden andern Zug: S. P a. 38. — W. P a. 38. — S. P a. 37. — W. P a. 37. — S. C a. 36. — W. C a. 36. — S. P a. 36 gewinnt P von 37, den W. nicht mehr *decken* kann; wenn man das Spiel aufmerksamer beschaut.

S. *C auf* 28.

11) W. *P von* 35 *auf* 28.

S. *C auf* 36, bei jeden andern Zug schlägt W. P von 29, und

12) W. *C auf* 36. macht P von 28 frei.

S. *P von* 27 *auf* 36.

In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 1. Tab. XVI. steht das Spiel auf beiden Seiten gleich gut.

Obgleich jeder sehr leicht die bisher abgehandelten Spiel-Anfänge mit den nöthigen Abänderungen auf die Stücke von S. übertragen, und mit W. dessen gezeigtes Gegen-Spiel machen kann, so wollen wir doch zu gröfserer Deutlichkeit einige Spiel-Eröffnungen folgen lassen, bei denen S. den 1sten Zug hat, mit andern Zügen als W. in den vorhergehen Partien that, die alsdann auf W., den 1sten Zug habend, übertragen, neue Variationen darbieten.

25.

Vergleiche dies Spiel mit Nro. 8., wo S. gleiche Züge, aber im Nach-Zug thut.

1) S. *P auf* 29.
W. *P auf* 37.
2) S. *L auf* 27.
W. *L auf* 35.
} Dieselben Züge wie in Nro. 1. aus gleichen Gründen.

3) S. *D auf* 40 droht mit dem Schäfer-*Matt* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke), und attakirt 37.

W. *D auf* 53 *deckt Matt* und 37, wollte er es mit D a. 48 *decken*, und zugleich dasselbe *Matt* drohen, so würde S. C a. 22 gegen ziehen, und 37 attakiren, und dann *rochiren*. Das *Matt* aber zu *decken* mit P a. 47 wäre sehr fehlerhaft, denn: S. D a. 37 *sch.* — W. was er will. — S. D a. 64 gewinnt T.

4) S. *C auf* 22 attakirt 37.

W. *P auf* 44 *deckt* 37 oder C a. 43. — S. C a. 39. — W. C a. 48. — S. *rochirt* (oder C a. 19. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 35 *sch.* — S. R wo er will. — W. D a. 27 gewinnt einen P und eine bessere Stellung). — W. C a. 28 attakirt 11. — S. L a 20 *deckt* 11 [od. C a. 19. — W. P a. 43, und dann C a. 11, weil nun S. nicht mit C a. 34 nach 51 geht, und dasselbe Spiel auf 57 macht, was W. gegen 1 ausführt, wenn er gleich mit C a. 11 zöge]. — W. P a. 44 *demaskirt* L. — S. P a. 19 attakirt 28, um den C davon zu vertreiben, der ihm da sehr hinderlich ist. — W. L a. 31 attakirt D, Zweck des 7ten Zugs. — S. D a. 32. — W. C a. 45 attakirt 39. — S. P a. 24 attakirt L, da er den C von 39 nicht ziehen kann, ohne D zu verlieren, und will, wenn der Feind C von 39 nimmt, den L

wieder schlagen. — W. L a. 24 (besser noch C a. 39. — S. P a. 31. — W. C a. 22 *schach* gewinnt D). — S. P a. 24. — W. C a. 39. — S. R a. 15, weil sonst W. mit C a. 22 die D gewinnt — W. P a. 48, um, wenn er C v. 39 weg zieht, Abtausch der D zu verhüten. — S. L a. 13, um ihn zur Vertheidigung des R heran zu ziehen. — W. C v. 39 a. 54. In dieser Stellung Fig. 6. Tab. XV. ist der Vortheil für W., dessen Stücke frei sind, der einen P mehr hat, noch *roshiren* kann, und den feindlichen R von P entblöfst, mit Nachdruck anzugreifen vermag. Folge des 3ten Zugs, wo S. zu rasch angriff, und gegen die Regel die D vorbrachte.

5) S. *C auf* 39 attakirt 54, und indirekt 64.
W. *C auf* 48 *deckt* 54 oder P a. 47. — S. L a. 54 *sch.* — W. D a. 54. — S. C a. 54. — W. P a. 40. — S. C a. 64. — W. R a. 62. — S. was er will. — W. R a. 55. — S. was er will. — W. R a. 64, und ist der Verlust auf beiden Seiten ziemlich gleich.

6) S. *C auf* 19, um auf 36 die D zu attakiren.
W. *P auf* 43 *deckt* 36.

7) S. *P auf* 20 *demaskirt* L.
W. *C auf* 52, um nach 46 zu gehen; zöge er L a. 31. — S. D a. 54 *sch.* — W. D a. 54. — S. C a. 54 gewinnt ein P.

8) S. *L auf* 12; zöge er L a. 21. — W. L a. 21, u. dann C a. 46.
W. *C auf* 46.

9) S. *D auf* 13 oder D a. 32. — W. C v. 46 a. 31 attakirt 14, und erhält eine sehr gute Stellung.
W. *L auf* 45, um den Angriff auf 54 abzuwenden, wodurch C auf

10) S. *L auf* 45. 48 festgehalten wird.
W. *P auf* 45.

11) S. *C auf* 25 attakirt 35, um dessen Richtung auf 14 zu vernichten.
W. *C auf* 52 *deckt* 35.

12) S. *C auf* 35.
W. *C auf* 35; nähme er mit P, so erhielt er 2 verdoppelte P, und sein mittel-P käme nach dem Flügel hin.

In dieser Stellung Fig. 5. Tab. XV. stehen die Spiele gleich gut, ohne überwiegenden Vortheil auf irgend einer Seite, aber der Angriff von S. im 3ten Zug ist vereitelt.

26.

Der erste Zug wie im vorigen Spiel.

2) S. *C auf* 22, siehe Nro. 19, wo W. denselben Zug thut, und S. sich mit einem Gegen-Angriff vertheidigt, dagegen in der Variante des 4ten Zugs voriges Spiel, diese Vertheidigung mit dem C statt findet.
W. *P auf* 44; zwar wird dadurch L von 62 *maskirt*, er ist aber besser als P a. 46. — S. C a. 37, er giebt anscheinend den C preis, aber sein folgendes Spiel wird den Vortheil des gemachten Plans beweisen. — W. P a. 37. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 53 (od. P a. 47. — S. D a. 37 *sch.* — W. D a. 53. — S. D a. 64, und mufs nun gewinnen, bei seiner guten Stellung und eroberten T). — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 54. — S. L a. 27 *sch.* — W. R a. 47. — S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 48. — S. P a. 28 *sch.* — W. D a. 39. — S. D a. 39 *matt.*

3) ⊜. *L auf* 27, der bessere Zug wäre aber P a. 28. Sein Plan ist mit C a. 37, der D die Attaque a. 40 zu öffnen, in der Var. gezeigt.
⊞. *P auf* 38; was ⊜. auch zöge, diesen P mufs er immer spielen, um ihn vor zu bringen, und dadurch die Folgen des Zugs D a. 40 zu hindern, denn wenn ⊜. jetzt spielt: C a. 37. — ⊞. P a. 37. — ⊜. D a. 40 *sch.* — ⊞. P a. 47 hat C gewonnen, und den Angriff abgewehrt.

4) ⊜. *L auf* 63, um hernach mit P a. 19 der D einen Angriff a. 25 oder 18 zu öffnen, besser spielt er aber P a. 28, siehe folgende Partie.
⊞. *T auf* 63.

5) ⊜. *P auf* 19.
⊞. *P auf* 29, um, wenn jetzt ⊜. D a. 18 spielt, durch diesen Angriff a. 22 beim Rückzug des T kein Tempo zu verlieren.

6) ⊜. *D auf* 25 *schach*, mit D a. 18 würde er T von 63 wieder nach 64 in Sicherheit treiben, statt dafs er nun vielleicht noch einmal vortheilhaft angegriffen werden kann.
⊞. *C auf* 52, um ihn a. 46 zu bringen, wenn, wie er erwartet, D a. 29 geht.

7) ⊜. *D auf* 29, um den verlornen P wieder zu erobern, sich eines vorgedrungenen P zu entledigen, und C a. 22 zu erhalten.
⊞. *C auf* 46 attakirt D, placirt den C gut, *demaskirt* L von 44, und verbessert seine mifsliche Lage.

8) ⊜. *D auf* 27 attakirt 63, um den C a. 46 festzuhalten, auch in folgenden Zug mit *Matt* zu drohen.
⊞. *P auf* 43, um hernach mit P a. 36 die mittel-P zu vereinigen, den L zu *demaskiren*, und den folgenden Zug von ⊜. zu vereiteln, mit Gewinn eines Tempos. Jetzt P a. 36. — ⊜. D a. 13, und würde 37 gewifs forciren.

9) ⊜. *C auf* 39 droht mit *Matt* a. 54.
⊞. *P auf* 36 *deckt* das *Matt*, und attakirt D.

10) ⊜. *D auf* 13 attakirt 37, um kein Tempo zu verlieren.
⊞. *D auf* 51 *deckt* 37; wollte er spielen: L a. 44. — ⊜. C a. 56. — ⊞. C a. 56. — ⊜. D a. 40 *sch.* — ⊞. R a. 53. — ⊜. D a. 56 gewinnt einen P.

11) ⊜. *P auf* 28, um 37 zu schlagen, und L zu *demaskiren*. Spielte er: P a. 30. — ⊞. P a. 29. — ⊜. P a. 20 attakirt 29 (wollte er ziehen: C a. 22. — ⊞. L a. 31. — ⊜. P a. 24. — ⊞. L a. 22. — ⊜. D a. 22. — ⊞. *rochirt*, und hat sein Spiel gesichert). — ⊞. L a. 31 attakirt D. — ⊜. D a. 21 [wollte er ziehen: C a. 22. — ⊞. *rochirt*. — ⊜. P a. 29. — ⊞. P a. 29. — ⊜. was er will. — ⊞. P a. 22 gewinnt C]. — ⊞. *rochirt*. — ⊜. P a. 29 (od. D a. 49. — ⊞. P a. 48. — ⊜. D a. 57 *sch.* — ⊞. R a. 52. — ⊜. D wo er will. — ⊞. P a. 39 gewinnt C). — ⊞. P a. 29. — ⊜. C a. 12, um den Zug T a. 4 *schach* von ⊞. zu hindern [hätte er statt dessen gespielt: *rochirt*. — ⊞. T a. 20 attakirt D. — ⊜. D wo er will. — ⊞. P a. 48 attakirt C]. — ⊞. T a. 20. — ⊜. D a. 49. — ⊞. P a. 21. In dieser Stellung Fig. 12. Tab. XV. hat ⊞. sehr gutes Spiel wegen des vorgerückten P.
⊞. *P auf* 29, Rückzug, um ihn nicht zu verlieren.

12) ⊜. *rochirt*, um den T ins Spiel zu bringen.
⊞. *P auf* 48, um einen Vertheidiger von 29 zu vertreiben.

13) ⊜. *C auf* 22, um auf 37 wieder ins feindliche Spiel zu dringen.
⊞. *L auf* 44 *deckt* 37, und attakirt 16.

In dieser Stellung, siehe Fig. 11. Tab. XV., wird W. suchen, L von 59 bald vorzubringen, um zu *rochiren*, und dadurch C von 22 zu jagen, seinen R zu sichern, den T wirksam zu machen, und nun den Angriff auf 16 auszuführen.

27.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4) S. *P auf* 28; dieser Zug ist der bessere, wie das folgende Spiel von W. zeigen wird, das S. erwartet, u. worauf sein Plan sich gründet.
W. *P auf* 29; er erobert den feindlichen P des R, bringt einen Flügel-P nach der Mitte, attakirt 22, scheint also in jeder Hinsicht einen guten Zug zu thun; die Folgen werden aber zeigen, dafs er den Plan des Feindes nicht einsah, und verlieren mufs. Besser spielte er jetzt: P a. 28. — S. C a. 39 attakirt 54 und 64. — W. C a. 48 *deckt* 52. — S. D a. 28. — W. P a. 29. — S. D a. 29 *sch.* — W. D a. 53 (oder L a. 53. — S. C a. 45. — W. L a. 45. — S. L a. 45. — W. C a. 52. — S. L a. 52 *sch.* W. R a. 52. — S. L a. 48. — W. P a. 48. — S. D a. 50 gewinnt P, und eine freiere Wirkung für seine D). — S. C a. 45. — W. L a. 45. — S. L a. 45. — W. C a. 52. — S. L a. 52 *sch.* — W. R a. 52. — S. D a. 53. — W. L a. 53. — S. L a. 48. — W. P a. 48. In dieser Stellung Fig. 9. Nro. 1. Tab. XVI. stehen die Spiele ziemlich gleich, doch hat W. den Nachtheil des verdoppelten Rand-P, kann aber dagegen mit den T gleich wirken.

5) S. *C auf* 37, dieser Verlust wird sich vortheilhaft ausgleichen.
W. *P auf* 37 gewinnt anscheinend einen *Officier*. Spielte er statt dessen: P a. 36. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 53 (oder P a. 47. — S. C a. 47. — W. P a. 27. — S. C a. 64 *sch.* — W. R a. 53. — S. D a. 54 *sch.* — W. R a. 44. — S. L a. 30 *sch.* — W. R a. 43. — S. D a. 27 *schach*, und wird gewinnen). — S. D a. 54 *sch.* — W. R a. 44. — S. D a. 36 *sch.* — W. R a. 53. — S. L a. 39 *sch.* — W. R a. 61. — S. D a. 54 *matt.*

6) S. *D auf* 40 *schach.*
W. *R auf* 52 oder R a. 53, der Zug P a. 47 zieht Verlust des T
7) S. *D auf* 38 *sch.* D a. 37 *sch.* nach sich, siehe vorige Par-
W. *R auf* 43, „ was er will. tie, 1ste Variante.
a. 61 wäre er *mt.* S. D a. 45 *matt.*

8) S. *D auf* 37.
W. *P auf* 41 oder C a. 48, um 36 zu *decken* (bei jedem andern
9) S. *P auf* 36 *sch.* Zug würde spielen: S. D a. 34 *sch.* [wäre
W. *R auf* 42. der Zug C a. 48 gewesen, dann nimmt S.
10) S. *L auf* 21 *sch.* diesen erst, und macht alsdann das gezeigte Spiel] — W. R a. 44. — S. D a. 36 *sch.* — W. R a. 53. — S. D a. 54 *matt*). — S. D a. 34 *sch.* — W. R a. 44. — S. L a. 30 *sch.* — W. R a. 53. — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 52. — S. D a. 45 *matt.*
W. *P auf* 35 oder L a. 35 (R a. 33. — S. D a. 19 *sch.* — W. R
11) S. *P von* 36 a. 25. — S. P a. 19 *matt*). — S. L a. 35 *sch.*
auf 43 *schach* — W. R a. 35 [R a. 33 *matt* wie in der vorigen
nimmt P v. 35. Veränderung]. — S. P a. 26 *sch.* — W. R a. 26

W. *R auf* 43. (R a. 27. — S. D a. 29 *sch.* — W. R a. 34. —
12) S. *C auf* 19. S. P a. 25 *sch.* — W. R a. 42. — S. D a. 2
W. *L auf* 44 oder D a. 44. *sch.* — W. P a. 35. — S. D a. 3
13) S. *L auf* 34 *sch.* id. *matt*). — S. P a. 44. — W. D a.
W. *P auf* 34. „ id. 44 (R a. 27 [R a. 25. — S. L a.
14) S. *D auf* 34 *sch.* id. 18 *sch.* — W. R a. 26. — S. P a.
W. *R auf* 51. „ id. 17 *matt*]. — S. C a. 12 *sch.* —
15) S. *L auf* 42 *mt.* C a. 36 W. R a. 26. — S. T a. 2 *sch.* —
sch., u. dann L a. 42 *sch.* gewinnt D, u. also sicher Partie. W. R a. 25 od. 17. — S. D a. 2 od. 19 *sch.* — W. R wo er will. — S. D a. 26 od. 18 *matt*). — S.

P a. 19 *sch.* — W. R a. 27 (R a. 25. — S. L a. 18 *matt*). — S. C a. 12 *sch.* — W. R a. 20 (D a. 12. — S. R a. 12, und gewinnt nun sicher). — S. D a. 29 *sch.* — W. R a. 19. — S. D a. 27 *sch.* — W. R a. 10. — S. D a. 3 *matt.*

28.

Die zwei ersten Züge wie in Nro. 26.

3) S. *P auf* 28, dieser Zug ist der beste, wenn W. P a. 44 gebracht hat, er *demaskirt* die beiden L, attakirt 37, und bricht die feindlichen mittel-P; denn das Spiel der vorigen Partie kann nur dann statt finden, wenn der Gegner den Plan desselben nicht durchschaut.
W. *P auf* 38, siehe diesen Zug in Nro. 26, doch könnte er auch im gegenwärtigen Fall ohne Nachtheil ziehen: L a. 31. — S. P a. 37. — W. L a. 22. — S. D a. 22. — W. P a. 37. — S. L a. 27. — W. C a. 48, siehe ähnliche Stellung in Nro. 7 und 8.
4) S. *P auf* 37.
W. *P auf* 29, um diesen P wieder vor den R zu bringen, und D zu attakiren, und wenn S. P a. 44 nimmt, mit P v 51 a. 46 zwei Flügel-P nach der Mitte zu bringen, wogegen der Feind seine mittel-P verloren hat.
5) S. C *auf* 39 attakirt 29.
W. *P auf* 36 *deckt* 29, und verbindet seine mittel-P wieder.
6) S. *P auf* 45, um hernach mit C a. 54 den T v. 64 zu erobern, er kann diesen P nur durch den Zug P a. 30 unterstützen, *markirt* aber dadurch L v. 3, und muls, wenn W. dann mit P a. 48 C attakirt, diesen nachtheilig a. 24 bringen.
W. *C auf* 48 *deckt* 54.
7) S. *P auf* 27 attakirt 36, wollte er D a. 40 *schach* ziehen, so spielt W. P a. 47, und gewinnt ein Tempo.
W. *P auf* 28, wollte er statt dessen ziehen: P a. 43 *deckt* 36. — S. C a. 19, Angriff v. 36. — W. L a. 26 *deckt* 36. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 62 (jetzt P a. 47, würde er C verlieren). — S. C a. 54 attakirt 60 und 64. — W. D a. 61, anders ist T verloren. — S. P a. 36 (od. L a. 48. — W. L a. 45. — S. D a. 37. — W. D a. 54. — S. L a. 55 *sch.* — W. D a. 55, und hat gutes Spiel). — W. P a. 36. — S. D a. 36. — W. C a. 54 [od. L a. 45. — S. D a. 50 hat gutes Spiel]. — S. P a. 54. — W. D a. 54. — S. D a. 29. In dieser Stellung Fig. 14. Tab. IV. hat S. ein sehr gutes Spiel, als Folge des 7ten Zugs von W.
8) S. *C auf* 29.
W. *L auf* 26 *sch.* Wollte er ziehen: L a. 45. — S. L a. 42. — W. P a. 48. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 53 (od. L a. 54. —

D a. 37 *schach* gewinnt T). — S. D a. 37. — W. T a. 63. — S. D a. 46 *sch.* — W. R a. 61. — S. D a. 45 *sch.* gewinnt L.

9) S. *L auf* 12, wenn er C a. 12 zieht, so nimmt W. P von 45, indem S. dann das Spiel der Variante des 8ten Zugs nicht machen kann.
W. *L auf* 12 *schach.*

10) S. *C auf* 12.
W. *L auf* 45, Plan des 9ten Zugs.

11) S. *P auf* 35 *demaskirt* L, wollte er ziehen: D a. 40 *schach*, so würde W. mit C a. 54 diesen Angriff *decken*, und den Feind von 37 abhalten.
W. *rochirt*, um dem R den etwanigen Angriffen der D von S. zu entziehen, und den T auf eine offne Reihe vor den feindlichen R zu bringen.

12) S. *P auf* 26 *deckt* 35.
W. *P auf* 42. In dieser Stellung Fig. 13. Tab. XV. wird der Erfolg auf beiden Seiten vom entwerfen eines guten Plans abhängen. S. muls suchen P von 28 zu erobern, und W. die P von 26 und 35 wegzuschaffen.

29.

Der erste Zug wie in Nro. 25.

2) S. *L auf* 27.
W. *P auf* 38, um dem Zug von S. D a. 40 vorzubeugen, siehe die Variante des 3ten Zugs in Nro. 26.

3) S. *C auf* 22. } Angriff und Vertheidigung von 37, und giebt dies
W. *P auf* 44. } dieselbe Stellung des 3ten Zugs von Nro. 26.

4) S. *P auf* 20, seine Absicht ist zu *rochiren*, warum er keins der vorigen Spiele herbeiführt. Er nimmt aber eine Stellung, die ihm erlaubt, wenn W. P a. 29 spielt, mit C a. 37 das Spiel von Nro. 27 zu machen.
W. *P auf* 43, um die mittel-P zu vereinigen.

5) S. *rochirt*; er thut dies jetzt als im besten Zeitpunkt, da der Gegner noch keinen *Officier* vorgebracht, auch nicht die Reihe 7—49 mit seinem L besetzt hat.
W. *C auf* 46, um im folgenden Zug, S. ziehe L od. C a. 39, mit P a. 48 ein Tempo, oder mit P a. 36 die Vereinigung seiner mittel-P zu gewinnen. (Wollte er spielen: P a. 30. — S. C a. 37. — W. P a. 37. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 53. — S. D a. 37. — W. R a. 52. — S. D a. 30 gewinnt drei mittel-P für den C, und hat den Feind in eine üble Stellung gebracht).

6) S. *C auf* 39 attakirt 54.
W. *P auf* 36 *deckt* diesen Angriff, vereinigt die mittel-P, und

7) S. *P auf* 36. attakirt 27.
W. *P auf* 36.

8) S. *L auf* 34 *schach*, um kein Tempo zu verlieren.
W. *C auf* 43, um diesen auf seinen besten Platz, und wenn S. ihn nimmt, P von 50 a. 43 nach der Mitte in Verbindung mit den drei andern P zu bringen; Vortheil, den kein andrer Zug gewährt.

9) S *D auf* 13 attakirt 37, verhindert dadurch, dafs W. den C a. 39 angreift.
W. *L auf* 44 *deckt* 37; zöge er gegen die Regel, ohne Noth oder Vortheil die vereinigten mittel-P vorzuschieben, P a. 29, so

nähme S. diesen mit seinen P von 20, und würde dann, wenn W. wieder schlägt, mit P v. 36 od. 38, im ersten Fall T a. 4 auf eine offne Reihe bringen, oder im andern Fall mit C a. 19 einen Angriff auf 29 machen, dessen Folgen für W. Verlust aller mittel-P seyn würde, oder S. brächte T a. 4, dann P a. 27, und nun C a. 19, alles Züge nachtheilig für W.

10) S. *L auf* 30, neuer Angriff auf 37, der zugleich diesen *Officier* ins Spiel bringt. (Wollte er diesen Angriff machen mit P a. 30. — W. D a. 42 *schach* gewinnt den L von 34).
W. *D auf* 53 *deckt* 37.

11) S. *T auf* 5; er opfert anscheinend einen *Officier* auf, den er aber durch sein folgendes Spiel wieder gewinnt, und dem T die Reihe
W. *P auf* 30. vor dem feindlichen R öffnet.

12) S. *D auf* 12 macht mit dem T einen doppelten Angriff auf D u. R.
W. *C auf* 29; wollte er sich mit L a. 37 *decken*, so verlöre er diesen *Officier*, den S. mit T nimmt, nachdem er ihn zuvor mit P a. 28 attakirt, und dann den C von 43 mit seinen L von 34 genommen hat, und hernach noch den P von 30 mit seiner

13) S. *P auf* 29. D erobert.
W. *P von* 36 *auf* 29 (wollte er spielen: D a. 39. — S. P a. 36 ect. — W. R a. 62. — S. P a. 43, und hat nun sehr gutes Spiel).

14) S. *C auf* 19 *demaskirt* T v. 1, bringt den C ins Spiel, um, wenn W. seinen R nicht zieht, mit C a. 29 den Doppel-Angriff des T von 5 zu erneuern.
W. *rochirt*, und benutzt das gewonnene Tempo, um seinen R zu

15) S. *L auf* 27 *schach.* sichern.
W. *R auf* 64.

16) S. *C auf* 54 *schach.*
W. *T auf* 54.

17) S. *L auf* 54, Plan seines 15ten Zugs.

Wollte in dieser Stellung Fig. 16. Tab. XV. W. den L von 54 nehmen, so verlöre er dagegen L von 44 und P von 30; sein bester Zug ist L a. 45, um den feindlichen L wegzuschaffen aus seinem Spiel, und den T zu *demaskiren*. S. dagegen mufs suchen, sich der drei vorgedrungenen P des Gegners zu entledigen.

30.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 28.

4) S. *P auf* 38.
W. *P auf* 29, um ihn zu erhalten, weil sonst der Feind ihn schlägt; auch um den P von 38 zu nehmen, den S. nun nicht *decken*

5) S. *C auf* 39 attakirt 29. kann.
W. *L auf* 38 *deckt* 29, und erobert den verlornen P wieder.

6) S. *P auf* 31 attakirt 38, um, wenn L nach 59 zu retirirt, einen P zu gewinnen. Besser spielte er aber wohl noch P a. 36, weil das Vorrücken der feindlichen P hindert.
W. *L auf* 47, um 29 *gedeckt* zu erhalten.

7) S. *L auf* 27, um C a. 45 zu bringen.
W. *P auf* 43, um P a. 36 zu ziehen (wollte er jetzt spielen: P a. 36. — S. C a. 45. — W. D a. 53. — S. L a. 36 gew. P.)

8) S. *C auf* 45 attakirt 60, und bringt diesen C ins feindliche Spiel.
W. *D auf* 53, um, wenn S. etwa L von 62 nähme, nicht mit R

wieder schlagen zu müssen, und dadurch die Freiheit zum *rochiren* zu verlieren.

9) S. *P auf* 36 *deckt* 45 und würde, wenn W. schlüge, mit L a. 36 die feindlichen mittel-P isoliren, auch 50 attakiren.
W. *L auf* 54, um C von 45 zu nehmen, dann P a. 36 zu bringen, und dadurch einen P zu erobern.

10) S. *C auf* 30 wollte er spielen: C a. 19 (oder C a. 62. — W. R a. 62. — S. C a. 19. — W. P a. 36. — S. C a. 36. — W. L a. 36. — W. C a. 43. — S. L a. 43. — W. P a. 43, und kann nun die mittel-P wieder vereinigen). — W. L a. 45. — S. P a. 45. — W. P a. 36. — S. L a. 18. — W. D a. 45 gewinnt P.
W. *C auf* 46 attakirt 36 (zöge er P a. 39. — S. C a. 24. — W. P 48 *deckt* 39. — S. C a. 19. — W. C a. 46. — S. D a. 13 wird dann *rochiren*, und mit T a. 5 einen Angriff a. 29 machen).

11) S. *P auf* 39 attakirt 46, um ihn zu nöthigen, P von 36 zu nehmen, was er im 9ten Zug schon suchte zu bewirken.
W. *C auf* 36.

12) S. *C auf* 36.
W. *P auf* 36.

13) S. *L auf* 36.
W. *C auf* 43. In dieser Stellung Fig. 15. Tab. XV. wird W. suchen P von 44 a. 36 zu bringen. S. hingegen diese Vereinigung der mittel-P durch Abtauschen eines derselben gegen seine P der L zu hindern suchen. Wie dies zu bewirken, dazu können von beiden Seiten verschiedene Pläne gemacht werden, doch ist der Vortheil der Stellung für S. besser als für W.

31.

Der erste Zug wie in Nro. 25.

2) S. *P auf* 19; er will hernach P a. 28 ziehen, oder mit L a. 27 und D a. 18 einen Angriff a. 54 machen.
W. *P auf* 36 verhindert den letzten Plan.

3) S. *P auf* 36, mit P a. 22 *maskirt* er seinen C, mit P a. 28 spielt W. P a. 29, und tauscht nachher die D ab, wenn S. P von 37 schlägt, wodurch für S. ein Tempo verloren wäre.
W. *D auf* 36.

4) S. *P auf* 20 *demaskirt* L zu seinem folgenden Zug.
W. *P auf* 39, um, da er den Plan von S. bemerkt, dem P a. 37 Unterstützung zu verschaffen.

5) S. *P auf* 30, um des Gegners P des R zu schlagen, oder ihn von seiner Reihe abzubringen.
W. *P auf* 29, um, wenn S. diesen schlägt, die D zu tauschen, und P von 38 wieder in die Mitte zu bringen, wodurch er des Feindes mittel-P weggeschafft, und sich einen erhalten haben würde, der feindliche L auch auf 8 eingeschlossen bliebe.

6) S. *D auf* 11, um mit P a. 29 seinen L von 6 zu *demaskiren*.
W. *L auf* 35 besetzt die Reihe 7—49, und hält dadurch L a. 3 zurück, indem jetzt L von 6 frei wird.

7) S. *P auf* 29, Zweck des 6ten Zugs. Wollte er mit P a. 26 den L von 35 angreifen, so erhielte der Feind seine 2 mittel-P.
W. *P auf* 29.

8) S. *P auf* 26, um den feindlichen L von der Reihe abzubringen.
W. *L auf* 42, um die Richtung auf 14 zu behalten.

9) S. *P auf* 25, fortgesetzter Angriff auf den L.
W. *P auf* 41, um L nach 49 bringen zu können, wenn er angegriffen wird.
10) S. *C auf* 17.
W. *C auf* 46 *deckt* 29, da er den folgenden Zug des Gegners erwartet.
11) S. *L auf* 27 attakirt 36. Zweck des 10ten Zugs.
W. *D auf* 44.
12) S. *C auf* 13 *demaskirt* T um zu *rochiren*.
W. *L auf* 45 will *rochiren*, und daher den feindlichen L erst von 27 wegschaffen.
13) S. *P auf* 24, um, wenn er *rochirt* hat, P a. 31 bringen zu können, und dann P a. 38.
W. *C auf* 52 zur *Demaskirung* des T.
14) S. *L auf* 45, um P von 19 frei zu machen, und damit L a. 42 zu *maskiren*.
W. *D auf* 45.
15) S. *P auf* 27.
W. *rochirt R auf* 63, Zweck des 12ten Zugs.
16) S. *P auf* 35, Zweck des 14ten Zugs.
W. *L auf* 49.
17) S. *rochirt*. In dieser Stellung Fig. 12. Nro. 1. Tab. XVI. ist in beiden Seiten kein überwiegender Vortheil, W. wird suchen den P von 29 zu erhalten, und S. ihn zu erobern. Da er isolirt ist, so wird letzteres leichter seyn als ersteres.

32.

1) S. *P auf* 27, um den C vorzubringen, ohne diesen P zu *maskiren*, und 36 zu bedrohen.
W. *P auf* 37 oder auch P a. 35. — S. C a. 19. — W. P a. 37. — S. P a. 21. — W. C a. 43 ist Herr v. 28. — S. C a. 22 — W. P a. 38 wegen des 6ten Zugs. — S. P a. 28. — W. P v. 35 a. 28. — S. P a. 28. — W. P a. 29. — S. C a. 39. — W. C a. 46. — S. L a. 13. — W. L a. 44. — S. P a. 22. — W. P a. 22. — S. C a. 22, und steht das Spiel gleich, siehe Fig. 24 Tab. XV.
2) S. *C auf* 19 hindert W. P a. 36 zu bringen.
W. *P auf* 38, um, wenn der Gegner P a. 28 zieht, den P von 37 *gedeckt* nach 29 zu bringen.
3) S. *P auf* 21, um L und D zu *demaskiren*, und P a. 28 zu bringen (spielte er P a. 29, so muſs W. P a. 44 ziehen, denn mit P a. 29 oder 30 würde S. D a. 40 und 37 bewegen, und einen P dabei gewinnen).
W. *P auf* 43, um hernach P a. 36 zu ziehen, der D 42 frei zu machen, und 34 zu *decken*.
4) S. *P auf* 28 *deckt* 35.
W. *P auf* 29. Erwartetes Spiel, im 2ten Zug vorbereitet.
5) S. *C auf* 24, um bald zu *rochiren*.
W. *C auf* 46, um ihn auf seinen vortheilhaftesten Platz zu stellen, und *rochiren* zu können.
6) S. *L auf* 13.
W. *L auf* 26, um zu *rochiren*.
7) S. *L auf* 12 gewinnt damit ein Tempo, das er zum *rochiren* benutzt.
W. *L auf* 33 wollte er *rochiren*, dann spielte S. C a. 39. —
8) S. *rochirt*.
W. L a. 12 *sch*. — S. C a. 12 gewinnt P.
W. *rochirt*.
oder P a. 29. — S. L a. 26 gewinnt P.

In dieser Stellung Fig. 23. Tab. XV. stehen die Partien ganz gleich ohne Vortheil auf irgend einer Seite.

33.

Vergleiche dies Spiel mit Nro. 24, wo W. denselben 1sten Zug thut.

1) S. *P auf* 30. } Dieselben Züge wie im vorigen Spiel, nur an der
W. *P auf* 36. } entgegengesetzten Seite in gleicher Absicht ge-
2) S. *C auf* 22, damit W. nicht P a. 37 gehe. than, wie dort.
W. *P auf* 35, um 2 P zu vereinigen, und C a. 43 zu bringen.
3) S. *P auf* 21 *demaskirt* L von 6.
W. *C auf* 43.
4) S. *L auf* 34. } um zu *rochiren*.
W. *L auf* 52. }
5) S. *rochirt*.
W. *D auf* 42 attakirt 34, und indirekt 7, um ein Tempo zum *rochiren* zu gewinnen.
6) S. *L auf* 25, nicht P a. 25, weil W. alsdann mit P a. 41 doch
W. *rochirt*. seine Absicht erreicht.
7) S. *P auf* 19, um dem L von 25 einen Rückzug zu öffnen, da dieser auf 25 nutzlos und eingesperrt steht.
W. *P auf* 46, sein Plan ist, den P von 21 wegzulocken.
8) S. *P auf* 20 *demaskirt* L und C von 3 und 2.
W. *C auf* 48, Fortsetzung des Plans vom 7ten Zug.
9) S. *L auf* 11, um ihn, sobald er P von 20 vorgebracht hat, mit Nutzen wieder vorzubringen.
W. *C auf* 54, um den folgenden Zug thun zu können.
10) S. *C auf* 12 zur Ablösung von 22.
W. *P auf* 39; wenn ihn S. nicht schlägt, so nimmt W. P a. 30, und hat den Zweck seines 7ten Zugs erreicht.
11) S. *P auf* 39 vereitelt den Plan des Feindes.
W. *P auf* 39, und will hernach P a. 37 bringen zur Vereinigung der mittel-P, und fernern Angriff auf 21.
12) S. *P auf* 28 *demaskirt* L, und *deckt* 37 nebst 21.
W. *L auf* 31, um, wenn S. die D stehen läfst, P a. 37 zu bringen, dann P a. 28 zu schlagen, und dadurch der D die Richtung auf 7 wieder zu öffnen.
13) S. *D auf* 5 macht C von 22 frei, und öffnet sich den Ausgang
W. *P auf* 37. nach 23, um 31 und 37 anzugreifen.

In dieser Stellung Fig. 25. Tab. XV. ist der Vortheil noch auf keiner Seite, die Lage aber von der Art, dafs von beiden Seiten mit äusserster Vorsicht gespielt werden mufs, um nicht in Nachtheil zu kommen. Zieht S. jetzt D a. 23 od. P a. 24, dann schlägt W. C a. 22, und ferner P a. 28; mit P von 35, wobei er einen P gewinnt; mit verstecktem Angriff a. 7.

34.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 1.

Bei dieser Spiel-Eröffnung ist angenommen, dass das *Italienische Rochiren* statt findet.

3) W. *D auf* 32; hätte er diesen Zug statt des 2ten gethan, so würde S. gespielt haben. S. C a. 22. — W. D a. 29 *sch.* — S. L a.

13. — W. P a. 36. — S. *rochirt* R a. 8 und T a. 5, und hat ein vortheilhaftes Spiel.

S. *D auf* 13 *deckt* 29, den der Feind nehmen wollte, auch zugleich das gedrohte *Matt* auf 14.

4) W. *C auf* 46 attakirt 29 wollte er ziehen: C a. 43, um a. 28 einen Angriff a. 11 und 13 zu machen, dann S. C a. 22. — W. D a. 31. — S. P a. 19 giebt anscheinend 15 preis. — W. D a. 15 den Plan des Feindes nicht sehend, denkt sie einen P zu gewinnen. — S. T a. 7. — W. D a. 24. — S. L a. 54 *sch.* — W. K a. 54. — S. C a. 39 *sch.* gewinnt D, oder er geht, wenn der Feind den L nicht nimmt, a. 31,

S. *P auf* 20 *deckt* 29.

5) W. *C auf* 31. *deckt* den L, u. gewinnt 2 P, od.

S. *C auf* 22 attakirt 32. mit D a. 27 attakirt 35.

6) W. *D auf* 14 *schach*; dieses Spiel zu machen, war der Plan des

S. *D auf* 14. 4ten Zugs, indem er dabei ein P gewinnt.

7) W. *L auf* 14 *schach.*

S. *R auf* 13.

8) W. *L auf* 42.

S. *P auf* 24 attakirt 30.

In dieser Stellung Fig. 15. Nro. XVI. stehen beide Spiele gleich, da S. den verlornen P mit C a. 37 wieder erobert.

35.

Die beiden ersten Züge wie in Nro. 11.

Rochiren wie im vorigen Spiel.

3) W. *C auf* 43 *deckt* 37; zöge er. P a. 44. — S. P a. 19. — W. C a. 46 (oder L a. 31. — S. L a. 27. — W. C a. 43. — S. D a. 18). — S. P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 22. beides Stellungen, vortheilhafter für S. als W.

S. *L auf* 27 oder C a. 37. — W. C a. 37. — S. P a. 22. — W. L a. 28 (oder L a. 44. — S. P a. 37. — W. L a. 37. — S. L a. 27. — W. C a. 46. — S. P a. 30. — W. C a. 29 [um den Gegner zu P a. 37 zu verleiten, weil W. alsdann mit D a. 40 *sch.* — S. P a. 23. — W. C a. 23 gut Spiel macht]. — S. D a. 40. — W. D a. 53. — S. P a. 37 gewinnt einen *Officier*). — S. D a. 29. — W. P a. 44 (besser als D a. 46, wegen den Folgen des Zugs von S.) — S. P a. 30 gewinnt C oder P

4) W. *C auf* 46 attakirt 29. von 35.

S. *D auf* 13 *deckt* 29 oder C a. 39 (oder P a. 20. — W. *rochirt.* — S. *rochirt* T a. 6 und R a. 8, um diesen aus der Richtung des L v. 35 zu bringen. — W. C a. 31. — S. C a. 39. — W. C a. 14. — S. T a. 14. — W. L a. 14. — S. D a. 40. — W. P a. 48, anders *matt.* — S. L a. 54 *sch.* — W. T a. 54. — S. D a. 54 *schach*, und hat sehr gutes Spiel). — W. *rochirt*, um 54 zu *decken.* — S. P a. 19. — W. P a. 48. — S. P a. 32. — W. P a. 44 (zöge er P a. 39. — S. P a. 39. — W. C a. 46 wo er will. — S. D a. 40 hat sehr gutes Spiel).

5) W. *C auf* 31 attakirt 14.

S. *L auf* 54 *schach.*

6) W. *R auf* 54; nähme er den L nicht, dann würde S. *rochiren* wie in der 2ten Variante v. Zug 4, und eine gute Stellung haben.

S. *D auf* 27 *schach* attakirt 35.
7) W. *P auf* 36.
S. *D auf* 35.
8) W. *P auf* 29, weil der Feind ihn doch nehmen würde.
S. *D auf* 27 *schach.*
9) W. *L auf* 45.
S. *D auf* 29.
10) W. *D auf* 36.
S. *rochirt* R a. 7 und T a. 5.

In dieser Stellung Fig. 16. Nro. 1. Tab. XVI. bietet die Stellung von S. mehr Gelegenheit dar zu vortheilhaften Angriffen, als die von W.; als z. B. mit P a. 24, wobei W. P von 37 verliert, oder mit C a. 27 oder mit C a. 39 *schach.*

36.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

Rochiren wie bei 34.

2) W. *C auf* 46. } Angriff und Vertheidigung des P des R.
S. *C auf* 19. }
3) W. *L auf* 35. } Die Zweckmäfsigkeit dieser Züge ist schon mehr-
S. *L auf* 27. } malen erklärt.
4) W. *rochirt* R a. 64 u. T z. 62; er bringt den R dadurch aus der
S. *C auf* 22 attakirt 37. Direktion des L v. 27.
5) W. *C auf* 31 *deckt* 37, attakirt 14, und *demaskirt* 54.
S. *rochirt*; wollte er hier mit R a. 8 gehen, so gewönne W. den P v. 14, den er mit L nimmt, und den S. nicht wieder nehmen darf, ohne mit C a. 14 T und D zu verlieren. Jetzt *deckt* er 14, und tauscht, wenn W. die Schlacht eingeht, 1 *Officier* und P gegen 2 *Officiere.*
6) W. *P auf* 38; er will, wenn S. diesen P nimmt, mit T a. 38 den T a. 6 festhalten. Zöge er: P a. 43. — S. P a. 24, und gewinnt im folgenden Zug P v. 37. Zöge W. aber P a. 44 zur *Deckung* v. 37, dann S. C a. 25, u. bringt den L v. 35 weg.
S. *P auf* 28 zum Angriff des L. Wollte er jetzt spielen: P a. 24. — W. C a. 14. — S. T a. 14. — W. L a. 14. — S. R a. 14. — W. P a. 29. — S. C a. 29. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 21, um 29 zu *decken.* — W. D a. 48 *sch.* — S. R a. 29. — W. P a. 43 (um mit P a. 36 einen *Officier* zu erobern). — S. L a. 18 (um keinen *Officier* zu verlieren). — W. P a. 36. — S. C a. 14. — W. P a. 29 *sch.*, und hat offenbar gutes Spiel.
7) W. *P auf* 28. Wollte er ziehen: P a. 29. — S. C a. 39, und
S. *C auf* 28. gewinnt nun mit C a. 54 *schach* T v. 62, oder wenn W. diesen *deckt* mit C a. 48, den L v. 35.
8) W. *L auf* 28. (Spielte er: P a. 29. — S. D a. 31. — W. L a.
S. *D auf* 28. 28. — S. D a. 29. — W. L a. 19.
9) W. *C auf* 43 attakirt 28. — S. L a. 20 droht *matt.* — W.
S. *D auf* 4. P a. 47. — S. P a. 19, und hat
10) W. *C v.* 43 *a.* 37 attakirt 27. eine freiere Stellung wie W.).
S. *L auf* 13.
11) W. *D auf* 32 attakirt 16, und droht mit *Matt.*
S. *L auf* 30 *deckt* 16.

In dieser Stellung Fig. 17. Nro. 1. Tab. XVI. stehen beide Spiele gleich vortheilhaft.

37.

Die drei ersten Züge wie in der vorigen Partie.

Rochiren wie bei 34.

4) W. *rochirt* R a. 63, T a. 61, um diesen den feindlichen R gegenüber zu bringen. Stellte er jetzt R a. 64, so verlöre er P v. 54.
S. *P auf* 20; da er wiederholte Angriff a. 29 erwartetet, so *deckt* er dies Feld.
5) W. *P auf* 43, um mit P a. 36 zu attakiren.
S. *C auf* 22, um *rochiren* zu können.
6) W. *P auf* 36. Zöge er: C a. 31 (oder P a. 44. — S. C a. 39. — W. T a. 62 [P a. 36 führt auf die erste Spielart zurück]. — S. *rochirt* R a. 8 u. T a. 6. — W. C a. 31. — S. P a. 36. — W. C a. 14 *sch.* (oder P a. 48. — S. P a. 38, beide Stellungen geben jetzt ein sehr verwickeltes Spiel). — S. T a. 14. — W. L a. 14. — S. D a. 40). — S. L a. 54 *sch.* — W. R a. 54. — S. C a. 39 *sch.* — W. R a. 63. — S. D a. 31 gewinnt einen P.
S. *L auf* 18; mit P von 29 zu schlagen, wäre nachtheilig wegen der Stellung des T von S.
7) W. *P auf* 29.
S. *C auf* 39, um mit L v. 18 einen Angriff a. 54 u. 61 zu machen.
8) W. *T auf* 53 *deckt* 54, ohne seine Richtung auf 5 zu verlieren. Wollte er spielen: L a. 31 (oder L a. 45. — S. L a. 45. — W. P a. 45. — S. C v. 19 a. 29, und steht die Partie nun gleich). — S. L a. 54 *sch.* — W. R a. 64. — S. L a. 61. — W. L a. 4 (oder D a. 61. — S. D a. 12). — S. C a. 54 *sch.* — W. R a. 63. — S. C a. 60; in beiden letzten Fällen gewönne S. T gegen L.
S. *C von* 19 *auf* 29.

In dieser Stellung Fig. 18. Nro. 1. Tab. XVI. stehen die Spiele gleich vortheilhaft und geeignet, um eine sehr interessante verwickelte Partie hervorzubringen, indem sich auf beiden Seiten verschiedene Unternehmungen darbieten.

38.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

Rochiren wie bei 34.

2) W. *C auf* 46. } wie im vorigen Spiel.
S. *C auf* 19 } oder L a. 27. — W. C a. 29. — S. D a. 13. — W. P a. 36. — S. P a. 20. — W. P a. 27. — S. D a. 29. — W. C a. 43. — S. D a. 27, und ist aller Verlust auf beiden Seiten ausgeglichen.
3) W. *L auf* 26, um den C v. 19 wegzubringen, und 29 zu erobern.
S. *P auf* 17 oder L a. 27. — W. L a. 19. — S. P v. 12 a. 18. — W. C a. 29. — S. L a. 54 *sch.* — W. R a. 54. — S. D a. 36 *sch.* — W. R a. 62. — S. D a. 29 hat den verlornen *Officier* und P wieder gewonnen, und den Gegner am *Rochiren* gehindert, sein Spiel frei gemacht, und das feindliche eingeschlossen gehalten.
4) W. *L auf* 19.
S. *P von* 12 *auf* 19, um die D zu *demaskiren* zu seinem folgenden Spiel.
5) W. *C auf* 29, Ausführung seines Plans vom 2ten Zug.

S. *D auf* 36 attakirt C.

6) W. *C auf* 39, um, wenn S. L a. 27 zieht, 54 zu *decken*.
S. *L auf* 39.

7) W. *D auf* 39.
S. *C auf* 22.

In dieser Stellung Fig. 19. Nro. 1. Tab. XVI. hat S. den Vortheil eines guten Angriffs, und gewinnt P von 37; denn wenn W. mit D a. 53 geht, so schlägt S. D a. 37 den P, und werden alsdann beide Spieler durch das italienische *Rochat*, die T hinter die D bringen, dann aber S. mit L a. 27 sein Spiel ganz frei machen, wogegen das von W. eingeschlossen ist.

Da dieses *Rochat* aufser Italien wenig in Gebrauch ist, so werden diese Spiele hinreichen, einen Begriff zu geben, wie dabei das Spiel zu eröffnen sei, und der Leser sich abstrahiren, dafs Vorgehen mit den C Eigenthümlichkeit dieser Art zu *rochiren* ist, was auch gemeiniglich die Italiener in den ersten Zügen thun, um dadurch den Gegner am *rochiren* zu hindern, was hier besonders vortheilhaft sich bewährt, wo das *Rochat* dem Spiel oft eine ganz andere Wendung giebt; ferner: dafs die Erhaltung der mittel-P hier lange so wichtig nicht ist, als beim gewöhnlichen *Rochiren*, hauptsächlich aber, dafs man dadurch kräftiger angreifen, und sich den Attaquen besser entziehen kann, überhaupt die Spiele an Lebhaftigkeit, Verwickelung und interessanten Stellungen gewinnen.

39.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 10.

(Eigentlich gehört dies und das folgende Spiel zu den Eröffnungen des §. 4. Da wir aber hier mehrere Varianten angeben, wodurch es in die Classe der gewöhnlichen Spiel-Anfänge tritt, und wir diese begreiflich im folgenden §. dem Gambit ausschliesslich gewidmet, nicht einschalten konnten, so war es zweckmässiger, diese Spiel-Eröffnungen unter die gewöhnlichen zu stellen).

4) W. *P auf* 43.
S. *C auf* 22 oder C a. 19, um 36 zu *decken*. — W. P a. 38, damit S. ihn schlage, und W. seine mittel-P vereinige. — S. P a. 38 gewinnt anscheinend einen P. — W. P a. 36 attakirt 27, und *demaskirt* L, der 39 bedroht. — S. D a. 40 *sch. deckt* 38, und gewinnt ein Tempo zur Rettung des L v. 27. — W. R a. 60. — S. L a. 18 (oder L a. 39. — W. C a. 46. — S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. L a. 18. — W. L a. 38 hat den P wieder gewonnen). — W. C a. 46. — S. D a. 39, um 38 zu *decken*. — W. P a. 48. — S. D a. 47. — W. C a. 52, um die D zu attakiren. — S. C a. 22 (wollte er mit P a. 31 38 *decken*, so verlöre er D). — W. C a. 62 attakirt 47. — S. D a. 23. — W. L a. 38 hat die mittel-P vereinigt, und eine gute, regelmäfsige Stellung, siehe Fig. 2. Nro. 3. Tab. VIII.

5) W. *P auf* 38, um, wenn ihn S. schlägt, mit P a. 36 und L a. 38 eine gute Stellung zu bekommen.
S. *L auf* 63, um dem Plan von W. entgegen zu wirken.

6) W. *T auf* 63.
S. *P auf* 38, um den Zug von W. P a. 36 zu hindern.

7) W. *P auf* 44 *demaskirt* L zum Angriff a. 38. Zöge er P a. 36.

S. — L a. 39. — W. D a. 44 oder 51, um 37 zu *decken*. — S. D a. 13, und würde nun immer P von 37 gewinnen durch P a. 28, wenn W. C a. 52 zöge.

S. *P auf* 31 *deckt* 38. Wollte er jetzt ziehen: L a. 39. — W. D a. 51. — S. P a. 31. — W. D a. 42 attakirt 10 und 14.

8) W. *P auf* 47 attakirt 38.

S. *P auf* 47, liefse er schlagen, so wären beide P verloren gegen einen.

9) W. *L auf* 31; er will C von 22 schlagen, dann mit T a. 62 und L a. 14 einen P gewinnen, und eine offne Reihe.

S. *P auf* 56, um diesen P nicht umsonst zu verlieren, und den Plan von S. zu hindern. — Die Folgen sind ihm aber sehr

10) W. *D auf* 56. nachtheilig.

S. *T auf* 7, um den Plan von W., im 9ten Zug angegeben, zu hindern, oder C v. 2 a. 12, um 22 abzulösen. — W. T a. 62 attakirt 22. — S. T a. 7, weil er denkt, W. werde L a. 22 ziehen. — W. D a. 16. — S. C a. 16. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 6. — W. L a. 4. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 3. Tab. VIII. wird S. T a. 15 ziehen, W. L a. 32 *schach*, und dann mit L a. 11 die feindlichen P schlagen; und durch seine Uebermacht an P gewinnen.

11) W. *P auf* 29 oder L a. 22. — S. T a. 63 *sch.* — W. D a. 63. — S. D a. 22. — W. D a. 7 *sch.* — S. R a. 12. — W. L a. 14. — S. D a. 13, anders *matt*. — W. D a. 16 gewinnt P und gute Stellung, siehe Fig. 4. Nro. 3. Tab. VIII.

S. *P auf* 29, anders verliert er C und T.

12) W. *D auf* 29 *schach*.

S. *R auf* 6 oder R a. 12 (oder D a. 13 [oder L a. 21. — W. L

13) W. *L auf* 24 *schach*. a. 21. — S. P a. 21. — W. D a. 21

S. *T auf* 15. *sch.* — S. D a. 13. — W. D a. 13. —

14) W. *L auf* 15 *schach*. S. R a. 13. — W. L a. 22 *sch.* —

S. *R auf* 7. S. R a. 22. — W. T a. 7 muls gewinnen. Siehe die Stellung Fig. 1. Nro. 3.

15) W. *L auf* 22 *schach*. Tab. VIII.] — W. D a. 13. — S. R a.

S. *R auf* 6. 13. — W. L a. 22 *sch.* — S. R a. 22. —

16) W. *L auf* 4. W. T a. 7 gewinnt T). — W. L a. 14. —

S. was er will. S. D a. 13, anders *matt*. — W. D a. 13.

17) W. *D auf* 8 oder 13 — S. R a. 13. — W. L a. 7 gewinnt T.

matt.

Hätte im 3ten Zug S. statt P a. 20, P a. 19 gespielt, um hernach mit P a. 28 seine mittel-P zu vereinigen, dann zöge:

1) W. *P auf* 38 oder L a. 14 *sch.* — S. R a. 14 *sch.* — W. D a. 38 *sch.* — S. R a. 5. — W. D a. 27. — S. P a. 20. — W. D a. 45 hat nun einen P gewonnen.

S. *L auf* 63 oder P a. 38 (od. P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. D a. 29 *sch.* — S. was er will. — W. L od. D a. 28 gewinnt die beiden feindlichen mittel-P). — W. C a. 46, um 36 zu besetzen. — S. L a. 18, da er doch angegriffen werden wird. — W. P a. 36. — S. P a. 31. — W. P a. 40, um, wenn ihn S. nimmt, P v. 38 zu schlagen, und dann auch, um mit C a. 29 einen Angriff zu machen. — S. P a. 40. — W. C a. 29 attakirt 14, und bedroht D und T. — S. C a. 24. — W. L a. 38. — S. L a. 36, um C v. 24 nicht umsonst zu verlieren, den W.

sonst nehmen würde mit L v. 38. — W. P a. 43 attakirt L, um, wenn dieser C a. 29 nimmt, seinen L von 38 gut zu placiren. — S. L a. 29, um den ihn hinderlichen C wegzuschaffen. W. L a. 29. — S. P a. 22 attakirt L. — W. L a. 20. In dieser Stellung Fig. 20. Nro. 1. Tab. XVI. ist der Vortheil offenbar für W., der seine Stücke frei, die feindlichen eingeschlossen hat, und mit D a. 32 einen wirksamen Angriff unternehmen kann.

5) W. *T auf* 63.
S. *P auf* 38; spielte er: P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. D a. 29 *sch.* — S. D a. 18. — W. D a. 13. — S. C a. 13. — W. L a. 12 *sch.* — S. C a. 12. — W. P a. 36 hat einen P mehr, die seinigen verbunden, und der Gegner einen isolirten P, den er schwerlich behaupten wird.

6) W. *P auf* 36.
S. *D auf* 40 *schach deckt* 38, und attakirt 56.

7) W. *P auf* 47, um 56 zu *decken*.
S. *P auf* 47, weil ihn sonst L von 59 nimmt; mit D a. 22 würde

8) W. *T auf* 47. diese von P a. 29 attakirt, und 38
S. *C auf* 22 attakirt 37. ginge doch verloren.

9) W. *L auf* 31.
S. *D auf* 32, auf 37 wäre sie durch T a. 45 verloren.

10) W. *D auf* 55 *deckt* 37; tauschte er D ab, so müfste er nachher ziehen: T a. 48. — S. C a. 22. — W. L a. 22. — S. P a. 28 attakirt 3 *Officiere*. — W. L a. 15. — S. L a. 48. — W. L a. 8. — S. P a. 35. — W. C a. 52. — S. L a. 55, und hat seinen gewonnenen P wieder eingebüfst.
S. *P auf* 24 attakirt L; wollte er ziehen: P a. 28. — W. P a. 28. — S. P a. 28. — W. L a. 28. — S. C a. 28. — W. D a. 28 hat sehr gute Stellung, und droht *matt* auf 4.

11) W. *L auf* 53 attakirt D.
S. *D auf* 23.

12) W. *L auf* 52 attakirt D.
S. *D auf* 16.

13) W. *P auf* 29 attakirt 22.
S. *D auf* 51 macht einen Gegen-Angriff, wobei er denkt, den T von 57 zu gewinnen.

14) W. *P auf* 22; er setzt seinen Angriff fort, weil seinem Plan zu-
S. *D auf* 50. folge der feindliche scheitern mufs.

15) W. *P auf* 15.
S. *T auf* 7; wollte er jetzt T a. 57 schlagen, so verlöre er sei-

16) W. *D auf* 37 *schach*. nen T von 8, und W. erhielte den
S. *R auf* 4. seinigen wieder.

In dieser Stellung Fig. 21. Nro. 1. Tab. XVI. wird W. seinem Plan zufolge spielen: C a. 43, wenn nun S. D a. 57 *sch.* — W. L a. 59. — S. D a. 59. — W. C a. 60 hat des Feindes D eingeschlossen, einen P bis vor die D gebracht, und kann nun ungehindert angreifen.

40.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *P auf* 43.
S. *C auf* 22 attakirt 37.

3) W. *D auf* 51 *deckt* 37, um nicht mit P a. 44 oder 46 seine *Officiere* zu *maskiren*.

S. *L auf* 27, um mit C a. 39 P von 54 anzugreifen.

4) W. *P auf* 38, um, wenn S. ihn nimmt, mit P a. 36 die mittel-P zu vereinigen oder C a. 46 attakirt 29. — S. P a. 20 [zieht er: C a. 19. — W. L a. 26, Gegen-Zug zur Erhaltung des Angriffs a. 29]. — W. P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. L a. 34 *sch.* — W. C a. 43. — S. C a. 19. — W. L a. 26. — S. L a. 12. — W. T a. 62, und stehen beide Spiele gleich gut.

S. *L auf* 63 oder C a. 39 (oder P a. 38. — W. P a. 36. — S. L a. 18. — W. L a. 38). — W. C a. 46. — S. C a. 54 [zöge er L a. 54. — W. R a. 53. — S. L a. 18, um nicht einen *Officier* zu verlieren, da W. P a. 48 ziehen wird, wenn L a. 54 bleibt]. — W. P a. 36. — S. C a. 64. — W. P a. 27. — S. P a. 38.

5) W. *T auf* 63. — W. L a. 38, und wird nun den eingeschlossenen C erobern.
S. *P auf* 38.

6) W. *P auf* 44; zöge er: P a. 36. — S. P a. 28. — W. P a. 28 (oder L a. 38 [oder P a. 29. — S. D a. 13. — W. L a. 38. — S. C a. 37. — W. C a. 43. — S. P a. 30, und steht dem Gegner sehr hinderlich mit dem wohl*gedeckten* C]. — S. P a. 28. — W. L a. 31. — S. L a. 30 bleibt immer ein P vor). — S. C a. 28 *deckt* 38.
S. *C auf* 32 *deckt* 38.

7) W. *D auf* 54, Angriff a. 38.
S. *P auf* 31 *deckt* 38.

8) W. *L auf* 53 attakirt 32.
S. *C auf* 15, a. 22 *maskirte* er D und P.

9) W. *P auf* 47, Angriff a. 38.
S. *P auf* 47, weil ihn sonst der Feind nimmt, und dadurch der P von 31 auch verloren geht.

10) W. *D auf* 47, um die Richtung a. 11 und 15 zu erhalten.
S. *P auf* 24 *deckt* 31.

11) W. *P auf* 40 attakirt 31.
S. *P auf* 22 *deckt* 31, nähme er P von 40, so verlör er seinen C.

12) W. *P auf* 29.
S. *C auf* 30; zöge er: P a. 29 (oder C a. 21 [besser zöge er: P a. 28, und *demaskirte* seinen L v. 3, wodurch er das Spiel v. W. hindern würde]. — W. L a. 32 *sch.* — S. R a. 6. — W. T a. 62 sehr gute Position zum Angriff). — W. P a. 31. — S. P a. 31. — W. L a. 31 gewinnt einen P, und sehr gute Stellung zum Angriff.

13) W. *D auf* 39, um sein folgendes Spiel zu machen.
S. *C auf* 40, weil ihn der Feind sonst nähme.

14) W. *D auf* 32 *schach.*
S. *R auf* 6.

15) W. *L auf* 31, um den feindlichen R zu entblößen.
S. *P von* 22 *auf* 31, weil sonst C v. 40 verloren ist. Spielte er: D a. 5. — W. D a. 5. — S. R a. 5. — W. L a. 22. — S. T a. 6 (oder T a. 16, wodurch er das Spiel um einige Züge verlängerte). — W. L a. 32 *sch.* — S. T a. 14. — W. T a. 7 *matt.*

16) W. *T auf* 62 *schach*, und wird *matt* setzen mit D a. 14, siehe Fig. 23. Nro. 1. Tab. XVI.

Dieses Spiel zeigt, dafs im 6ten Zug S., statt den P v. 38 *decken* zu wollen, ihn lieber hätte Preis geben, und seine andern Stücke frei machen sollen, indem dadurch sein ganzer rechter Flügel eingeschlossen und unthätig blieb.

Aus den hier gegebenen Spiel-Eröffnungen wird sich jeder das Schach-Erlernende leicht abstrahiren können, welche anfänglichen Züge die besten sind. — Er mufs diese Spiele mit einander vergleichen, und aus den, fast bei jedem Zug angegebenen oder leicht zu errathenden Grund und Plan ermitteln, welche von diesen Plänen die wirksamsten und besten sind, um sein Spiel gut zu ordnen, das feindliche einzuengen, zu zertrennen und unwirksam zu machen. Da wo das Spiel aufhört, ist die Lage gewöhnlich von der Art, dafs man verschiedene Wege einschlagen kann, um etwas zu unternehmen, oder den Absichten des Gegners zu begegnen und sie zu hindern. Die Stücke sind in Thätigkeit, ihre indirekte Wirkung wird bedeutender, und jeder Zug entscheidender. Er mufs suchen sich wenigstens die ersten 5 bis 6 Züge des Spiels, der Gegner ziehe was er wolle, so einzuprägen, dafs er ohne zu schwanken den besten Gegen-Zug thue, und nicht gleich von Anfang an sich mit Combinationen und Berechnungen zu ermüden braucht. — Es ist daher gut beim Durchgehen dieser Spiel-Eröffnungen, nicht blos bei der angegebenen Absicht des Zugs stehen zu bleiben, sondern auch durch Beobachtung der indirekten Wirkung beiderseitiger Stücke, und der möglichen weitern Folgen jedes Zugs, mit dem angegebenen, noch einen weiter aussehenden Plan zu verbinden. — Hier konnte dies begreiflich nicht geschehen, weil wir uns sonst in endlose, Folianten ausfüllende Demonstrationen hätten einlassen müssen. — Viele Spiel-Eröffnungen sind bis zum 3ten, 4ten, 5ten Zug dieselben, aber die Absichten des Zugs nicht immer, deren mehr oder weniger Güte mufs aber aus den Folgen beurtheilt werden. Die gegebenen Beispiele zeigen, wenn man eine Stellung und einen Zug daraus wählt, und nun das Resultat des 5ten, 6ten, oder 7ten darauf folgenden Zuges betrachtet, wie ein weit voraussehender Spieler sich schon dieses Resultat als Zweck setzen konnte, statt des nähern bei diesem Zug angedeuteten. — Eben so wird man durch dasselbe Mittel lernen die entferntere Absicht des Gegners zu durchschauen, und ihr vorzubeugen. Da aber in diesem Zwischenraum von Zügen der Feind andere thun kann, als die von uns erwarteten, und als die besten für ihn vorausgesetzten, so bedürfen diese auch einer genauen Erwägung, zumal solche, deren gute oder üble Folgen nicht gleich einleuchten. Gelingt dies nicht, dann setze man sich seinen Zweck etwas näher, denn nur allmähliges Fortschreiten kann wahren Nutzen schaffen. Nicht das immer Lücken lassende Einprägen ins Gedächtnifs dieser Spiel-Eröffnungen, bei denen schon früh Variationen eintreten können, die hier unbeachtet geblieben sind, und vielleicht doch in ihren Folgen Resultate liefern, welche sie der Beachtung werth machen, hilft, aber das Auffassen ihres allgemeinen Geistes. Immer die Regel vor Augen gehalten, und sie dann dem jedesmaligen Fall angepafst und beurtheilt, ob und welche Abweichung davon nöthig ist. Die angefangenen Partien fortgesetzt, wo möglich mit stärkern oder wenigstens gleichen Spielern, und nun gesucht den erhaltenen Vortheil festzuhalten, oder den erlittenen Nachtheil auszugleichen. Der Wege dazu sind mancherlei, und es ist belehrender, eine solche Partie mehrmalen auf verschiedene Art fortzusetzen, als immer neue anzufangen. Die verschiedenen Situationen prägen sich alsdann fester ein, und man wird leichter ähnliche Lagen zu beurtheilen wissen. Auch gewährt das anhaltende Studiren und Untersuchen einer oder weniger Partien den Vortheil, dafs man sich dadurch leichter eine Spielart zu eigen macht, im 8ten Cap. als Partie der Ressource ange-

führt, und wodurch man oft entschiedene Ueberlegenheit über den vielleicht im Grunde stärkern Spieler erlangt; denn geht der Gegner in das Spiel einer uns so geläufigen Partie ein, so wird er unausbleiblich verlieren. Die *Gambit*-Spiele sind vorzüglich dazu geeignet.

Ebenfalls ist es nothwendig, sich abwechselnd mit den G. und B. Stücken, dem Vor- und Nachzug zu beschäftigen, um kein einseitiger Spieler zu werden. — Gut wird es daher seyn, das Spiel der W. Figuren zuweilen mit den G. zu machen, und umgekehrt, was schon früher empfohlen ist.

Damit die Leser indessen bei den Spiel-Eröffnungen, die als durchaus verwerflich nicht angegeben sind, doch wissen, welche Gegenzüge gethan werden müssen, so wollen wir solche der Vollständigkeit wegen andeuten.

1) Eröffnet der Gegner das Spiel mit P auf 34 oder P auf 39, so will er nachher L auf 50 oder 55 ziehen. Hiergegen spielt man P auf 29 oder P auf 28, wodurch die L des Feindes abgehalten werden.

2) Zieht er P auf 33 oder 40, so will er T auf 41 oder 48 bringen, dagegen spielt man P auf 29 oder 28, um mit den L von 6 oder 3 das Herausrücken des T zu wehren.

3) Spielt der Feind C auf 43 oder 46, so sind P auf 29 oder 28 die Gegenzüge, und werden alsdann die C leicht von den P zurückgedrängt, wenn der Gegner damit, wie seine Absicht ist, vorgeht.

In allen diesen Fällen setzen wir unser Spiel in der Mitte fest, können Stücke herausbringen, und kräftig wirken, wogegen der Feind eingeschlossen bleibt, und keine Gelegenheit hat sein Spiel zu öffnen, in die Enge getrieben, und bald bedeutenden Verlust erleiden wird. Es ergiebt sich demnach, dafs bei allen möglichen Spiel-Eröffnungen, Festsetzung in der Mitte Hauptsache ist.

Ebenfalls hat mancher Spieler die Gewohnheit, wenn er P auf 31 und L auf 35 gezogen hat, bei den Gegenzügen P auf 29 und L auf 27, dann P auf 33 und L auf 49 zu ziehen, ihn gleichsam in Hinterhalt legend, und der Aufmerksamkeit des Gegners entziehend. Hierdurch aber verliert er nicht allein Zeit, die besser angewandt wäre seine Stücke frei zu machen, sondern man zwingt ihn auch durch P auf 19 und 28 und L auf 21, den L zu *maskiren*, und ganz unthätig zu machen, ungerechnet, dafs man sich in der Mitte festsetzt.

Da, wie die Spiel-Anfänge zeigen, alle Angriffe hauptsächlich darauf hinaus gehen, den P des R anzugreifen, so kann dieser auch noch durch den Zug L auf 44 vertheidigt werden. — Diese Vertheidigung ist aber darum unanwendbar, weil man damit den P der D einschliefst, und sein Spiel einsperrt, also von Haus aus schlecht zieht, und diesen Uebelstand nicht verbessern kann. Einige Versuche werden dies bei Jedem überzeugend darthun.

§. 4.

Gambit des Königs.

(Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.)

a) *Spiel-Eröffnungen, bei denen der Gambit genommen wird.*

Wir kommen jetzt zu den Spiel-Eröffnungen durch den *Gambit*-Zug. Zu bemerken ist, dafs derjenige, der mit diesem Zug sein Spiel eröffnen will, den Vorzug haben mufs, und damit die Absicht eines Angriffs verbindet. Durch den *Gambit* will man den C von 52 oder 63 auf 43 oder 46 bringen, ohne den P des L des R oder der D (welchen von beiden *Gambits* man spielt) zu *maskiren*, und wenn der Feind den *Gambit-Bauern* schlägt, eine Oeffnung in seiner Mitte machen, die Gelegenheit zu sehr lebhaften Attaken giebt, denen ein nicht gewandter Spieler gar leicht unterliegt, und die ein verwickelteres, interessanteres Spiel herbeiführen, als die gewöhnlichen Spiel-Anfänge.

Viele Spieler, selbst Meister, widerrathen daher das Nehmen des *Gambit-Bauern* als zu gefährlich, um nachher den mannigfaltigen Angriffen des Gegners die Spitze bieten zu können. Da es indessen nach dem in Cap. 7. §. 243. Gesagten ewig wahr bleibt, dafs (theoretisch, nicht praktisch) bei vollkommen gutem und gleichem Spiel der Vortheil eines Stücks mehr den Sieg verschaffen mufs, so kann man, vorausgesetzt bei gutem Spielen, den *Gambit* immer annehmen.

Da es sich beim *Gambit* gewöhnlich immer vom Angriff auf einer, und Vertheidigung auf der andern Seite handelt, wir auch voraussetzen müssen, dafs der Leser das bisher Gesagte begriffen und inne habend, bei allen Zügen, die der *Gambit*-Geber macht, deren Angriffs-Absicht leicht einsehen und begreifen wird, wie sie auszuführen wäre, wenn dessen Gegner andere als die angegebenen Züge thut, so kommt es hauptsächlich darauf an, durch die folgenden Spiel-Anfänge zu zeigen, wie man sich mit Erfolg gegen diesen so gefürchteten Zug vertheidigen, und mit passenden Gegen-Attaken des Feindes Absichten zerstören, und mit Vortheil abwehren könne.

Gleich Anfangs im ersten §. dieses Capitels haben wir bewiesen, dafs nur bei überlegener oder wenigstens gleicher Stärke ein Spieler von Anfang an Plan machen könne, angreifend agiren zu wollen, d. h. gleich mit den ersten Zügen darauf aus zu gehen, durch unausgesetzte Attaken den Feind zu beschäftigen, und zu nöthigen, mehr seine bedrohten Stücke zu *decken*, als auf fortzusetzende Gegen-Angriffe zu denken, bis so lange, dafs entschiedenes Uebergewicht den Sieg unzweifelhaft macht. — Da man nun beim *Gambit* keine andere als diese Absicht haben kann, weil es sonst lächerlich wäre, einen *Bauer* um nichts und wieder nichts preis zu geben, so folgt daraus, dafs ein Anfänger oder sehr mittelmäfsiger Spieler nie seine Partie mit dem *Gambit* eröffnen, sondern sich an die gewöhnlichen Spiel-Anfänge halten müsse, bis er sich stark genug fühlt, um mit einiger Kraft und Geschicklichkeit einen dauernden Angriffs-Plan durchzuführen. Es würde also überflüfsig seyn, hier zeigen zu wollen, wie dieser Plan gelingen werde, wenn der Feind nicht besonders gute Gegen-Züge thut; diefs weifs der

Spieler schon aus dem Vorhergehenden, oder sieht es zur Genüge aus den Varianten der folgenden Spiel-Anfänge, und muſs es wissen, indem er sonst den *Gambit* nicht geben kann; darauf kommt es aber an, den Lernenden und Anfänger in Stand zu setzen, weil ihm, meist immer mit Stärkern spielend, der *Gambit* oft geboten werden wird, sich gegen diese so gefürchtete Attaken vertheidigen zu können. Darum ist bei den folgenden Partien hauptsächlich darauf gesehen, ein gutes Gegen-Spiel anzuweisen, als das beim *Gambit* zu wissen Nöthigste. Das Studium und Fortsetzen dieser Partien ist sehr zu empfehlen, sowohl für den *Gambit*-Geber als *Gambit*-Nehmer; ersterer um zu untersuchen, ob er nicht vielleicht Mittel finden kann, doch den Plan des *Gambit*-Gebens auszuführen; letzterer um eine gute Vertheidigung zu lernen, die ihm den Sieg wahrscheinlich macht.

Da es bei dieser Art Spiel-Eröffnung Bedingung ist, daſs beide Spieler ihre P des R zwei Schritt ziehen, alsdann der Vorzug-Habende den P des L vom R wieder zwei Felder, und der Gegner diesen mit seinen P des R schlägt, so werden diese Züge als gethan immer vorausgesetzt, und daher die Partien gleich mit dem 3ten Zug fortgesetzt.

1.

3) W. *L auf* 35, der bessre Zug ist C a. 46, weil dadurch das folgende Spiel von S. verhindert wird. Jetzt will er P a. 36 bringen, um 38 zu erobern.
S. *D auf* 40 *schach.* Des Feindes Spiel hat ihm dessen Absicht verrathen, durchaus Angriffsweise verfahren zu wollen. Da nun ein Gegen-Angriff oft die wirksamste Vertheidigung ist, so unternimmt er diesen.

4) W. *R auf* 62; zöge er: P a. 47 (oder R a. 53. — S. P a. 20, und macht dann dasselbe Spiel mit L a. 39 noch wirksamer). — S. P a. 47. — W. C a. 46. — S. D a. 37 *sch.* — W. D a. 53. — S. D a. 53. — W. K a. 53. — S. P a. 56 gewinnt 3 P.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L zum folgenden Zug, da er den Angriff auf die D erwartet.

5) W. *C auf* 46 attakirt D, gewinnt, wenn diese zurück geht, ein Tempo, um P a. 36 zu bringen, und 38 zu attakiren.
S. *L auf* 39, um kein Tempo zu verlieren, und selbst einen wirksamen Angriff zu machen.

6) W. *P auf* 36 attakirt 38, und vereinigt die mittel-P. Spielte er: C a. 40. — S. L a. 60. — W. P a. 43. — S. C a. 22. — W. P a. 44. — S. P a. 31. — W. C a. 46. — S. L a. 24 hat den Angriffs-Plan von W. ganz vereitelt, und kann jetzt selbst verschiedene Attaken machen.
S. *P auf* 31 *deckt* 38, und verhindert W. die D mit Erfolg anzugreifen.

7) W. *P auf* 47, um, wenn er geschlagen wird, a. 31 die D zu attakiren.
S. *P auf* 47. ren. Ueber die andern Züge, welche er thun kann, siehe die folgenden Spiele.

8) W. *L auf* 31.
S. *D auf* 48 *schach.*

9) W. *R auf* 61, a. 63 verlöre er T durch den folgenden Zug von S.
S. *P auf* 55. oder R a. 53. — S. P a. 55. — W.

10) W. *T auf* 63. a. 63. — S. L a. 46 *sch.* gewinnt C u. I

S. *L auf* 46 gewinnt C, der Plan des *Gambits* ist vereitelt, und S. im Vortheil, er mufs also nun das Spiel gewinnen, oder wenigstens *Remise* machen.

Nehmen wir an, dafs im 9ten Zug W. gezogen hätte:

9) W. *R auf* 63.
S. *P auf* 55.

10) W. *C auf* 52, um 46 zu *decken*, und a. 62 mit L v. 35 die D zu attakiren.
S. *P auf* 64; so ist in dieser Stellung Fig. 1. Nro. 2. Tab. XVI. das Spiel zwar für S. entschieden, aber es kann dabei eine ganz eigne Lage entstehen, wenn gespielt wird:

11) W. *L auf* 62, statt mit R a. 64 den P zu nehmen, was immer
S. *L auf* 46. das beste Spiel wäre.

12) W. *C auf* 46 nimmt den L, und mufs dieser nun der Spiel-Regel (Cap. 1. §. 4. S. 23) zufolge, die Stelle des P a. 64 einnehmen, da er *Officier* wird; S. kann also mit seiner D den C von 46 schlagen, und sein Spiel bleibt immer gewonnen. Hätte aber im 12ten Zug statt den L zu nehmen, W. mit L von 62 die D von S. genommen, so würde diese der Regel nach auf 64 zu stehen kommen, und W. im *Schach* stehen, also entweder als *Matt* betrachtet werden, oder zweimal ziehen müssen. Derselbe Fall würde auch entstehen, wenn im 11ten Zug S. D a. 62 *schach* zieht, welche W. nehmen mufs, und die alsdann auf 64 kommend, gleich wieder *schach* böte, also ebenfalls ein zweimaliges Ziehen von W. erforderte.

Da, wo den angenommenen Spiel-Gesetzen zufolge jeder P die feindliche Randreihe erreichend, D wird, und folglich mehr als eine *Königin* zugelassen werden, kann dieser Fall nicht eintreten. Da, wo der avancirende *Bauer* nur aus den schon geschlagenen *Officieren* einen wählen darf, liefsen sich zwei Bestimmungen festsetzen. Die erste und natürlichste wäre die: im vorliegenden ersten Fall (und ähnlichen) dem L von 62 das Nehmen der D zu untersagen, nach der Regel, dafs man seinen R weder in *Schach* ziehen, noch durch einen andern Zug in *Schach* bringen darf, was aber der Fall seyn würde, indem die D augenblicklich 64 einnimmt, ohne dafs S. einen Zug dazu zu thun braucht. — Es ist diese Lage mit der von Fig. 2. Nro. 3. Tab. 1. zu vergleichen, wo S. den L v. 11 nicht wegziehen darf, weil er dann dem *Schach* des T a. 43 ausgesetzt wäre. — Nach derselben Regel würde dann auch im zweiten Fall W. als *matt* zu betrachten seyn, weil er ein ihm gebotenes *Schach* nicht abwehren kann, wenn er sich dadurch einem andern blos stellt. — Diese Bestimmung verletzt kein Spiel-Gesetz, belohnt das gute Spiel des Einen, der einen *Bauer* geschickt durchzuführen wufste, und bestraft den Andern für seine Unvorsichtigkeit. Die andere wäre: dafs erst nach dem folgenden Zug von S. der geschlagene *Officier* die Stelle des P einnähme, in der Voraussetzung, dafs, wenn ein P zur D gelangt, der *Officier* nach geschehenem Einrücken in die Rand-Reihe aufgesetzt werdend, hier aber, da noch kein *Officier* geschlagen sey, S. erst einen Zug thun müsse, der ihn berechtige, den so eben verlornen *Officier* wieder aufzustellen. Dafs aber diese Entscheidung nicht so gut den Spiel-Gesetzen entspricht als die erstere, ist leicht zu fühlen.

2.

Die sechs ersten Züge wie in Nro. 1.

7) W. *P auf* 43, um mit D a. 42 anzugreifen, und S. dadurch zum Rückzug der D zu nöthigen.
S. *L auf* 46, um diesem Plan vorzubeugen.
8) W. *D auf* 46. Wenn er mit dem P schlägt, siehe das folgende Spiel.
S. *C auf* 22; um ihn ins Spiel zu bringen zur Unterstützung der D, auch um 37 und 39 zu bedrohen.
9) W. *P auf* 47 attakirt D oder P a. 29, Angriff a. 22 und 10. — S. C a. 39 *deckt* 10, da er mit *Matt* a. 54 droht. — W. P a. 20. — S. P a. 20. — W. D a. 53 *sch.* — S. L a. 13. — W. P a. 48. — S. C a. 24, a. 45 verlöre er C und P gegen L v. 59. — W. L a. 52, um a. 61 die D anzugreifen. — S. P a. 39, um der D Luft zu machen. — W. L a. 61. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 2. Tab. XVI. stehen beide Spiele gleich gut, und die gegenseitigen Angriffe sind abgewendet.
S. *D auf* 48 *schach.*
10) W. *R auf* 54.
S. *L auf* 24 zur *Deckung* von 38 und 31.
11) W. *P auf* 38; er will die ihm hinderliche D abtauschen, oder zum Rückzug zwingen.
S. *D auf* 46, um kein Tempo zu verlieren.
12) W. *R auf* 46 *deckt* 38 und 37, und ist gegen L von 24 und C von 22 gesichert.
S. *P auf* 39 *schach.*
13) W. *R auf* 45, wollte er ziehen: R a. 47. — S. C a. 37 *sch.* — W. R a. 39. — S. C a. 54 *schach* gewinnt T und P.
S. *C auf* 32, um 38 zu erobern.
14) W. *T auf* 62 *deckt* 38.
S. *C auf* 12, um 22 zu besetzen und zu *rochiren.*
15) W. *C auf* 41, um a. 26 R und T durch einen Angriff a. 11 zu bedrohen.
S. *P auf* 17 *deckt* 26.
16) W. *L auf* 52 *demaskirt* T.

In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 2. Tab. XVI. ist der Zweck des *Gambits* vereitelt, S. *rochirt* nach 3, und wenn W. sich verleiten läßt zu spielen: L a. 14. — S. C a. 38. — W. T a. 38. — S. L a. 38 sch. — W. R a. 38. — S. T v. 4 a. 6. — W. R a. 39. — S. T a. 14, und wird dann mit T a. 7 den Angriff fortsetzen, der Gewinn des Spiels sichern muſs.

3.

Die sieben ersten Züge wie im vorigen Spiel.

8) W. *P auf* 46.
S. *D auf* 48 *schach.*
9) W. *R auf* 54.
S. *P auf* 19, um mit P a. 26 den L von 35 anzugreifen. Mit C a. 22 zu gehen, würde jetzt nichts helfen, da er doch nicht a. 39 kommen kann.
10) W. *D auf* 42 attakirt 10 und 14, und zwingt des Gegners D sein Spiel zu verlassen.
S. *D auf* 12 *deckt* 10 und 14. Um mit diesem Zug den Angriff von W. abzuwehren, that er auch den 9ten Zug.

11) W. *P auf* 33, damit der Feind nicht mit P a. 26 ein Tempo gewinne, und den L von 35 vertreibe.
S. *P auf* 32, um diesen nicht durch seinen folgenden Zug zu *maskiren*, und den feindlichen R mit den P einzuengen.
12) W. *P auf* 40 attakirt 31, und will, wenn S. den P von 40 nimmt, diesen mit T schlagen, wodurch er dann auch P von 38 ero-
S. *L auf* 24 *deckt* 31. berte.
13) W. *P auf* 31, wollte er nicht schlagen, sondern S. nehmen lassen,
S. *L auf* 31. so würde dieser, da W. mit T den P
14) W. *T auf* 63 attakirt 31. wieder schlägt, mit L a. 31 ein Tempo
S. *L auf* 40 *schach*. gewinnen, und nachher P v. 32 ins
15) W. *R auf* 53. feindliche Spiel schieben.
S. *L auf* 47 *deckt* 38, und steht sehr hinderlich für den Feind.

In dieser Stellung Fig. 1. Nro. 1. Tab. XVII. ist der Plan des *Gambits* vereitelt, und beide Spiele stehen ziemlich gleich, doch hat S. seinen eroberten P behauptet, und eine bessere Stellung mit seinem L a. 47. — W. kann jetzt mit P a. 28 versuchen, wenn S. ihn nimmt, durch L a. 26 sein Spiel zu verbessern. — Vielleicht thut er aber besser, mit C a. 52 und 62 den L von 47 zu attakiren; denn wenn auch S. P a. 40 zieht, so wird er doch später die P von 38 und 40 verlieren, und W. mit L von 59 herausrücken können.

4.

Die sechs ersten Züge wie in Nro. 1.

7) W. *C auf* 43, um, wenn S. die D stehen läfst, solche alsdann abzutauschen.
S. *D auf* 32. Wollte er spielen: P a. 19. — W. C a. 40. — S. L a. 60. — W. C a. 60. — S. P a. 40. — W. L a. 38 gewinnt den P und eine sehr gute Stellung (oder wollte er ziehen: L a. 24. — W. C a. 40. — S. L a. 60. — W. C a. 60. — S. P a. 40. — W. P a. 47. — S. P a. 47. — W. P a. 47. — S. P a. 47. — W. L a. 24. — S. C a. 24. — W. C a. 24 gewinnt einen *Officier*).
8) W. *P auf* 40 attakirt 31.
S. *L auf* 46 nimmt den C, um dessen gefährliche Richtung a. 31 abzuschneiden, wodurch leicht P v. 38 verloren gehen könnte. — Spielt er z. B.: P a. 24. — W. R a. 54. — S. L a. 46. — W. P a. 46. — S. P a. 19, um 28 gegen C v. 43 zu *decken* (besser C a. 13. — W. P a. 31. — S. D a. 31. — W. C a. 53. — S. C a. 23. — W. P a. 43, um mit D a. 42 zu gehen. — S. C a. 19. — W. D a. 42. — S. C a. 4 *deckt* 10 und 14, was er mit P a. 19 nur durch Rückzug der D hätte bewirken können). — W. P a. 31. — S. D a. 31. — W. C a. 53. — S. C a. 12. — W. C a. 38 gewinnt P.
9) W. *P auf* 46, um nicht die D abtauschen zu lassen.
S. *L auf* 13, um 31 und 40 zu *decken*; wollte er dies thun mit P a. 22. — W. L a. 7. — S. T a. 7. — W. C a. 28. — S. D a. 14, um 11 zu *decken*, und nicht durch C a. 22 *schach* die D zu verlieren. — W. P a. 31. — S. P a. 31. — W. T a. 16. — S. D a. 16 (oder D a. 23. — W. T a. 11 oder C a. 11 *schach* hat immer gutes Spiel). — W. C a. 22 *schach* gewinnt D.
10) W. *R auf* 54, um 64 durch D v. 60 zu *decken* und 31 zu schlagen. Mit R a. 58 würde er, wenn das folgende Spiel gemacht würde,

im 19ten Zug L a. 47 bringen können, und dadurch das Spiel von S. im 19ten Zug hindern, dieser also jetzt gleich ein anderes Spiel machen müssen.

S. *P auf* 40; wollte er einen andern Zug thun, so nähme W. den P von 31, den S. mit D wieder schlagen müfste, worauf S. mit C a. 28 oder 53, den P von 38 doch erobern würde.

11) W. *L auf* 38.

S. *P auf* 24, um 31 zu sichern, und zu hindern, dafs der Feind nach Abzug von D und C von 7, nicht 24 mit L besetze.

12) W. *C auf* 26 attakirt 11, wollte er dies a. 28 thun, so könnte er

S. *R auf* 12 *deckt* 11. das folgende Spiel nicht machen.

13) W. *P auf* 29.

S. *P auf* 17, um C v. 26 zu jagen. Wollte er spielen: P a. 28.

14) W. *P auf* 21 *sch.* — W. L a. 29. — S. P a. 22, um 8 zu

S. *P auf* 21. *decken.* — W. C a. 11 oder L a. 11 gewinnt P.

15) W. *L auf* 21 *schach*, Plan des 12ten Zugs.

S. *R auf* 4, wollte er den L schlagen, dann W. C a. 11 sch. gewinnt T od. setzt *matt*, wenn S. R a. 30 spielte, um 38 zu erobern.

16) W. *C auf* 43, um diesen zu sichern. Wollte er mit L a. 39 die D von 32 treiben, so schlüge diese C von 26.

S. *C auf* 22 *deckt* 39, und seine D gegen den Angriff des L v. 21.

17) W. *P auf* 28, um den folgenden Zug und Plan auszuführen.

S. *C auf* 12.

18) W. *D auf* 36, um hernach mit L a. 39 zu gehen, weil alsdann C von 22 diesen nicht schlagen kann, ohne T v. 9 zu verlieren.

S. *T auf* 6, um den Plan von W. zu vereiteln, und den T gegenüber den feindlichen R zu bringen.

19) W. *L auf* 52, um mit T a. 40 den P zu gewinnen, und D zu attakiren. Dies mit L a. 47 zu thun, würde ihm den L kosten, weil S. alsdann den P von 40 nimmt, und *schach* giebt. Wollte er spielen: L a. 39. — S. C a. 39. — W. P a. 39. — S. D a. 39. — W. C a. 53, und steht sein R sehr gefährlich. Stände sein R jetzt a. 53 (siehe Anmerkung beim 10ten Zug), so würde er L a. 47 gehen, und wenn S. C a. 29 zieht, diesen schlagen, und dann P von 40 nehmen.

S. *C auf* 29 attakirt 46, den W. nun nicht retten kann mit D a. 45. — S. C a. 39 *sch.* — W. L a. 39 *sch.* — S. C a. 39 sch. gewinnt D.

20) W. *T auf* 48 *deckt* 46. Wollte er ziehen: P a. 38. — S. D a. 46 *sch.* — W. R a. 63 *deckt* 64. — S. T a. 7 *sch.* — W. L a. 39. — S. T a. 39 *sch.* — W. R a. 56. — S. D a. 55 *matt.*

S. *C auf* 16, um ihn hernach a. 31 zum Angriff von 46 und 48 zu bringen.

In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 1. Tab. XVII. steht das Spiel für S. zum Angriff sehr vortheilhaft, denn welchen Zug W. auch thut, es sei D a. 45 od. P a. 38, S. wird mit C a. 31 immer gut Spiel erhalten.

5.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 1.

4) W. *R auf* 62.

S. *P auf* 31; er *deckt* gleich 38. Der bessere Zug ist in den vorigen Spielen abgehandelt. Wollte er, um mit *Matt* zu dro-

hen, spielen: L, a. 27, so verlöre er ein Tempo, da W. P a. 36 bringt, und nun der L retiriren mufs.

5) W. *C auf* 46. Wollte er ziehen: P a. 36. — S. P a. 20. — W. C a. 46. — S. L a. 39, Stell. des 1sten Spiels nach dem 6ten Zug.
S. *D auf* 32 sein bester Zug; denn D a. 24 (oder D a. 39. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. C a. 29 *sch.* gewinnt D). — W. C a. 29. — S. was er will. — W. C od. L a. 14 gewinnt immer T v. 8.

6) W. *P auf* 36 *demaskirt* L, und setzt sich in der Mitte fest.
S. *P auf* 20, um L a. 39 zu bringen.

7) W. *P auf* 43, um mit D a. 42 eine gute Angriffs-Stellung einnehmen zu können.
S. *L auf* 39, um zu hindern, dafs W. D a. 42 bringt.

8) W. *R auf* 54, um 46 zu *decken*. Wollte er ziehen: D a. 42. — S. L a. 46. — W. P a. 46. — S. D a. 46 *sch.* — W. R a. 63.
S. *C auf* 22 attakirt 37. — S. D a. 37 gewinnt 2 P.

9) W. *D auf* 53 *deckt* 37. Wollte er spielen. P a. 29. — S. P a. 29. — W. P a. 29. — S. C a. 37 *sch.* — W. R a. 53. — S. L a. 27, gute Stellung zum Angriff a. 54; vielleicht thäte W. auch nicht übel mit C a. 52 den P von 37 zu *decken*, wiewohl er dadurch den L von 59 *maskirt*.
S. *C auf* 12 oder auch L a. 46. — W. D a. 46. — S. D a. 46. — W. P a. 46. — S. L a. 24, um hernach P a. 39 zu bringen.

10) W. *P auf* 40, um, wenn der Feind ih nimmt, P v. 38 zu schlagen.
S. *L auf* 46, um hernach P a. 39 zu bringen.

11) W. *D auf* 46, damit der Feind abtausche.
S. *P auf* 39. Wollte er spielen: D a. 46 *sch.* — W. R a. 46. — S. P a. 39 *sch.* — W. R a. 38. — S. L a. 24 *sch.* — W. R a. 30. — S. L a. 59. — W. T a. 59, und hat W. seinen verlornen P wieder erobert, auch wieder freie Hand zum fernern Angriff.

12) W. *D auf* 38.
S. *P auf* 47 *schach*, um den Feind zu verleiten, ihn mit D zu nehmen, wo diese alsdann durch C a. 37 *schach* verloren wäre.

13) W. *R auf* 47, a. 62 od. 63 gäbe S. mit D a. 60 *matt*. Er müfste also gehen: R a. 61, wo aber alsdann S. den gefährlichen P a. 47 behaupten, und doch zuletzt gewinnen würde.
S. *L auf* 24.

14) W. *D auf* 24, um nicht L von 59 zu verlieren.
S. *T auf* 7 *schach*.

15) W. *L auf* 31; wollte er spielen:
R a. 38. — S. D a. 24 *schach* gewinnt D und L von 59.
oder R a. 54, 56. — S. C a. 39 *schach* gewinnt D.
oder R a. 48. — S. D a. 39. — W. R a. 56. — S. D a. 55 *matt*.

In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 2. Tab. XVI. ist das Spiel für S. entschieden gewonnen.

6.

3) W. *L auf* 35.
S. *P auf* 31, um, wenn der Feind P a. 36 zieht, mit C a. 22 einen Angriff a. 37 zu eröffnen.

4) W. *D auf* 32 droht *matt* a. 14.
S. *D auf* 13 *deckt matt* und attakirt 37.

5) W. *P auf* 44, um, wenn S. jetzt C a. 22 zieht, den P a. 37 nicht zu verlieren, und L zu *demaskiren.*
S. *P auf* 24, um L a. 15 bringen zu können.
6) W. *P auf* 47. Wollte er spielen, um 31 anzugreifen: C a. 46. —
S. C a. 22. — W. D a. 48. — S. P a. 39 gewinnt C von 46.
S. *C auf* 22 attakirt 32. Zöge er: P a. 47. — W. P a. 47. —
S. C a. 22. — W. L a. 31. — S. C a. 32. — W. L a. 13. —
S. C a. 47. — W. L a. 22. — S. T a. 7. — W. T a. 46. —
S. T a. 23. Eine Stellung, in welcher zwar S. seinen erobertenP behauptet, aber nicht so gut steht, als bei den Folgen des Zugs C a. 22.
7) W. *D auf* 53. Spielte er: D a. 48. — S. P a. 39 und 46 eine
S. *P auf* 47. gefährliche Stellung.
8) W. *P auf* 47.
S. *L auf* 15, Zweck seines 5ten Zugs, wodurch 31 *gedeckt* wird, den sonst W. mit L von 59 schlüge, und beim Wiedernehmen T von 8 erobern würde.
9) W. *P auf* 29. Zöge er: C a. 46. — S. P a. 39. — W. C wo er
S. *C auf* 16 attakirt 29. will. — S. P a. 32 bringt seine
10) W. *P auf* 36 *deckt* 29. P ins feindliche Spiel.
S. *P auf* 27 attakirt 36. Schlägt W. den P, dann spielt S. L a.
11) W. *P auf* 43 *deckt* 36. 29, und bedroht 47.
S. *C auf* 19, Angriff a. 36.
12) W. *L auf* 45 *deckt* 36.
S. *P auf* 36, um die mittel-P von W. zu isoliren.
13) W. *P auf* 36.
S. *rochirt*, um die mittel-P des Feindes weg zu manövriren.
14) W. *C auf* 43, indirekter Angriff a. 11.
S. *P auf* 20 *deckt* 11, und attakirt 29.
15) W. *P auf* 20, weil sonst der Feind ihn nimmt, und dadurch einen P erobert. Vielleicht spielte er besser: C a. 28, wodurch er die feindliche D a. 12 od. 4 zwingt, denn a. 21 oder 5 wäre die D oder T v. 1 verloren. — In jedem Fall ist die Stellung alsdann günstiger für W., indem er ein wichtiges Tempo zu fer-
S. *D auf* 20. nern Angriffen gewinnt.

In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 1. Tab. XVII. ist die Lage für W. kritisch, da seine P a. 36 und 47 bedroht sind, er keinen Angriff machen kann, und mehreren feindlichen ausgesetzt ist. Vielleicht würde mit *Rochiren* er sein Spiel verbessern, denn alsdann könnte spielen:

S. L a. 36. — W. L a. 36. — S. C a. 36. — W. D a. 44. —
S. T a. 4. — W. C v. 43 a. 53. — S. C a. 52. —
W. C a. 53. — S. D a. 44. — W. L a. 44. — S. R a.
15. — W. L a. 16. — S. T a. 60 *sch.* — W. T a. 60.
— S. R a. 16. — W. T a. 4, und hält nun den Feind eingeschlossen.

oder C a. 36. — W. L a. 36. — S. L a. 36. — W. C a. 46 gewinnt L a. 36, den S. nicht *decken* kann.

oder D a. 47. — W. T a. 48. — S. D a. 20. — W. C a. 26. —
S. D a. 4. — W. P a. 28, und hat jetzt kein schlecht Spiel, obgleich 2 P weniger (siehe Fig. 1. Nro. 2. Tab. XVIII.) da er verschiedene Angriffe unternehmen kann.

7.

3) W. *L auf* 35,
S. *P auf* 30, damit ihn der Feind nehme
4) W. *P auf* 30. Wollte er spielen: L a. 7. — S. T a. 7. — W. D a. 32 *sch.* — S. P a. 23. — W. D a. 16. — S. T a. 15. — W. D a. 24. — S. P a. 31. } beides gute Stellungen für S.
oder D a. 48. — S. P a. 37. }
S. *D auf* 40 *schach.*
5) W. *R auf* 62. Zöge er: P a. 47 (od. R a. 53. — S. P a. 46 *sch.*
S. *P auf* 46 attakirt 35 mit D. — W. P a. 46. — S. D a. 35
6) W. *L auf* 7. gewinnt L). — S. P a. 47.
S. *P auf* 55 *schach.* — W. C a. 46. — S. P a. 55
7) W. *R auf* 55. *sch.* — W. C a. 40. — S. P
S. *D auf* 31 *schach.* a. 64 D *sch.* gewinnt T.
8) W. *R auf* 54 oder R a. 48. — S. D a. 30 *sch.* — W. R a. 55. —
S. *D auf* 30 *schach.* S. T a. 7.
9) W. *D auf* 48 oder C a. 46. — S. T a. 7.
S. *D auf* 46. In dieser Stellung stehen die Spiele ziemlich
10) W. *C auf* 46. gleich, doch hat S. seinen eroberten P behaup-
S. *T auf* 7. tet, und die Absicht des *Gambits* vereitelt, also den Vortheil auf seiner Seite, siehe Fig. 2. Nro. 2. Tab. XVIII.

8.

Die ersten drei Züge wie im vorigen Spiel.

4) W. *D auf* 53 *deckt* 37, und um nicht auf die Absicht von S. ein-
S. *D auf* 40 *schach.* zugehen, wie im vorigen Spiel.
5) W. *R auf* 60. — S. *P auf* 37.
6) W. *D auf* 37 *sch.* — S. *L auf* 13.
7) W. *P auf* 44. — S. *P auf* 31, Angriff u. *Deckung* v. 38.
8) W. *C auf* 46. — S. *D auf* 39.
9) W. *L auf* 7.
S. *T auf* 7. Wollte er spielen: D a. 55. — W. T a. 61 droht *Matt.* — S. C a. 19. — W. L a. 28. — S. P a. 39. — W. L a. 19. — S. D a. 48 *sch.* — W. D a. 46. — S. P a. 46. — W. L a. 46 gewinnt einen *Officier* und auch gleich den *Gambit*-P wieder.
10) W. *D auf* 16; jetzt T a. 61 zu ziehen, würde nichts helfen, da S.
S. *R auf* 6 *deckt* T. mit C a. 19 das *Matt deckt*, und die-
11) W. *T auf* 61 droht *Matt.* ser nicht vertrieben werden kann.
S. *C auf* 19; wollte er ziehen: L a. 22. — W. T a. 5 *sch.* — S. R a. 5. — W. D a. 7 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 3, und dann a. 10 gewinnt das Spiel.
12) W. *T auf* 53, um C von 46 frei zu machen, und 55 zu *decken.*
S. *P auf* 20 *demaskirt* L, und *deckt* 29.
13) W. *P auf* 48. Spielte er: C a. 36, um den von 19 zu nehmen. —
S. *D auf* 30. S. T a. 15. — W. D a. 8 *sch.* — S. T
14) W. *D auf* 30. a. 7. — W. D a. 16, und bliebe alsdann
S. *L auf* 30. das Spiel *remis.*

In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 1. Tab. XVII. steht das Spiel ziemlich gleich, doch hat S. drei *Officiere* vorgebracht, und W. nur einen; er mufs also Zeit verlieren, sein Spiel zu entwickeln.

9.

3) W. *C auf* 46. Dieser Zug verhindert, dafs S. das Spiel der vorigen Partien mit D a. 40 macht, und ist eigentlich der Zug, den man beim *Gambit*-Geben gleich thun mufs.
S. *P auf* 31 *deckt* 38, und macht 15 frei, was er besetzen will.
4) W. *L auf* 35. Diese immer gute Stellung des L wird sehr anschaulich, wenn S. im folgenden Zug wie gezeigt ist, P a. 22 spielt.
S. *L auf* 15, wo er beim *Gambit* immer sobald als möglich hingebracht werden mufs (versteht sich, wenn keine der vorigen Spielarten gemacht werden können). Wollte er spielen: P a. 22. — W. C a. 31. — S. P a. 31. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 5 (oder R a. 20. — W. D a. 28 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 29 *matt*). — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 19 *matt.*
5) W. *P auf* 38 vereinigt die mittel-P, und *demaskirt* L.
S. *P auf* 20 *demaskirt* L zur Besetzung von 39.
6) W. *C auf* 43 bedroht 26 und 28, und *deckt* 37, wenn S. dies mit C a. 22 angreifen wollte.
S. *P auf* 19 *deckt* 28 und 26, um den C abzuhalten, in der Folge des Spiels vorzudringen.
7) W. *P auf* 40. Dieser Angriff findet gewöhnlich statt beim *Gambit*, wenn W. im 3ten Zug C a. 46 gebracht hat.
S. *P auf* 24. Durch seinen 4ten Zug hat er sich die Fähigkeit erworben, diesen P zur Vertheidigung von 31 brauchen zu können. Stände jetzt der L nicht a. 15, so müfste er mit P a. 22 *decken*, alsdann spielte: W. C a. 31. — S. P a. 31. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 12 (od. R a. 13. — W. D a. 14 *matt*). — W. L a. 7. — S. T a. 7. — W. D a. 14 *sch.* — S. L a. 13. — W. P a. 31. — S. T a. 6. — W. D a. 16, und macht ein gutes Spiel, da sie alle Stücke eingeschlossen hält. *Deckte* er 31 mit L a. 13, dann W. P a. 31. — S. L a. 31. — W. D a. 32 droht *matt.* — S. D a. 13 *deckt matt.* — W. C a. 31, und hat gut Spiel.
8) W. *P auf* 31; wollte er den Angriff nicht fortsetzen, so würde S.
S. *P auf* 31. mit L a. 39 eine gute Position
9) W. *T auf* 8. gewinnen.
S. *L auf* 8.
10) W. *C auf* 29, damit der Feind ihn mit P von 20 nehmen soll, was anscheinend das Vortheilhafteste ist, indem er dabei einen *Officier* gewinnt.
S. *L auf* 29. Wollte er ziehen: P a. 29. — W. D a. 32 droht *matt.* — S. D a. 22 *dekt matt* u. 8. — W. P a. 29. — S. D a. 15. — W. P a. 21. — S. C a. 22. — W. P a. 14 *schach.* — S. R a. 13 (R a. 6. — W. L a. 38. — S. C a. 32 od. P a. 38. — W. L a. 20 od. D a. 27 *matt*). — W. D a. 53. — S. L a. 21, um den P v. 14 wegzuschaffen. — W. L a. 21. — S. R a. 21. — W. D a. 35 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 34 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 10 *sch.* — S. C a. 12. — W. D a. 1 gewinnt T oder S. R a. 4. — W. D a. 31. — S. D a. 31. — W. P a. 6 D *sch.* — S. R a. 12. — W. D a. 8. — S. D a. 55. — W. D a. 22. — S. P a. 46. — W. D a. 14 *sch.* — S. R a. 20 (auf 4 würde er ebenfalls dem *Matt* nicht entgehen). — W. L a. 38

sch. — S. R a. 27. — W. C a. 33 *sch.* — S. R a. 34. — W. L a. 52 *sch.* — S. R a. 33. — W. P a. 42 *sch.* — S. R a. 41. — W. D a. 13 *sch.* — S. R a. 50. — W. D a. 29 *sch.* — S. R a. 41. — W. D a. 13 *sch.* — S. R a. 50. — W. D a. 29 *schach.* — S. R a. 41 (R a. 51. — W. T a. 59 *matt*). — W. L a. 59 *sch.* — S. R a. 34. — W. P a. 43 *matt.* Es könnte indessen hier im 16ten Zug S. statt R a. 12 ziehen: C a. 5. — W. D a. 8. — S. D a. 55. — W. D a. 40 *sch.* — S. R a. 11. — W. L a. 38 *sch.* — S. R a. 18. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 2. Tab. XVIII. wird der *Matt* ebenfalls unvermeidlich seyn, da W.

11) W. *D auf* 32 droht *Matt.* nun D a. 4 *schach* zieht.
S. *D auf* 22 *deckt Matt.*

12) W. *P auf* 29.
S. *P auf* 29.

In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 1. Tab. XVII. hat S. eine gute Stellung, 2 P mehr, und ist gegen alle fernere Angriffe von W. *gedeckt.*

10.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4) W. *P auf* 40; er thut jetzt diesen Zug, um den Feind zu hindern, L a. 15 zu bringen.
S. *P auf* 39. Wollte er spielen: P a. 40. — W. C a. 40. — S. C a. 22. — W. P a. 44. — S. L a. 24 *deckt* 39. — W. C a. 30. — S. L a. 31. — W. P a. 47, und gewinnt nun P v. 38.

5) W. *C auf* 29 attakirt 39, und stellt sich in Sicherheit.
S. *P auf* 32 *deckt* 39. Mit P a. 20 od. C a. 22, wäre 39 immer

6) W. *L auf* 35 attakirt 14, und indirekt 8. verloren.
S. *T auf* 16 *deckt* diesen Angriff, mit C a. 24 wäre so gut nicht, denn es spielt aldann: W. P a. 36. — S. L a. 13. — W. L a. 38. — S. L a. 40 *sch.* — W. P a. 47. — S. L a. 31. — W. T a. 32. — S. L a. 38. — W. P a. 38. — S. P a. 20. — W. C a. 39. — S. L a. 39. — W. D a. 39. — S. C a. 39. — W. T a. 8 *sch.* — S. R a. 13. — W. T a. 4. — S. R a. 4. — W. L a. 14. — S. C a. 19. — W. P a. 43, und wird gewinnen, da

7) W. *P auf* 36. er 2 P Vortheil hat.
S. *P auf* 20 attakirt 29, *deckt* 39, und *demaskirt* L.

8) W. *C auf* 44. Vielleicht machte er besser Spiel mit L a. 14 *sch.* — S. T a. 14. — W. C a. 14. — S. R a. 14. — W. L a. 38. — S. D a. 22. — W. T a. 62 oder *rochirt.*
S. *D auf* 13 attakirt 37.

9) W. *C auf* 43 *deckt* 37. Zöge er C a. 38. — S. D a. 37 *sch.* — W. C a. 53 (*deckt* W. mit D, dann tauscht S. ab). — S. P a. 47,
S. *C auf* 22 attakirt 37. und dann L a. 39.

10) W. *D auf* 53 *deckt* 37. Wollte er dies mit C a. 54 thun, so zöge S. P a. 47, und 37 wäre doch verloren.
S. *P auf* 46, um eine Schlacht herbei zu führen, die ihm erlaubt,

11) W. *P auf* 46. L a. 39 zu bringen.
S. *P auf* 46.

12) W. *D auf* 46.
S. *L auf* 39, Zweck seines vorherigen Spiels.

13) W. *D auf* 45, um 37 zu *decken.*
S. *L auf* 24 attakirt 45.

14) W. *C auf* 38 *deckt* 45, und bedroht 29.
S. *P auf* 19.
15) W. *L auf* 52. Spielte er: P a. 29. — S. L a. 38. — W. D a. 30
S. *L auf* 38. (P a. 22. — S. D a. 45 *sch.* — W. L a. 45.
16) W. *D auf* 38. S. L a. 45 gewinnt einen *Officier*). — S. C
S. *P auf* 28. a. 12. — W. T a. 62. — S. P a. 29. —
17) W. *L auf* 44. W. P a. 29. — S. C a. 29. — W. D a. 22.
S. *C auf* 37. — S. C a. 46 *schach* gewinnt D.
18) W. *C auf* 37. In dieser Stellung Fig. 6. Nro. 1. Tab. XVII.
S. *P auf* 30. wird S. den C von 37 schlagen, und hat ein wohlgeordnetes Spiel, seinen P mehr behauptet, und keine wirksame Angriffe zu erwarten.

11.

Die fünf ersten Züge wie im vorigen Spiel.

6) W. *P auf* 36 attakirt 38.
S. *D auf* 22 *deckt* 38.
7) W. *L auf* 35 zum Angriff a. 14. Einen andern Zug siehe im folgenden Spiel.
S. *C auf* 24 *deckt* 14. Im vorigen Spiel that er dies mit T a. 14, um 24 für den L frei zu halten, jetzt aber bei seiner veränderten Stellung hat er einen Plan, wo er L besser brauchen kann.
8) W. *P auf* 43, um, wenn C von 29 abzieht, 38 *gedeckt* zu haben, auch der D den Weg a. 42 zu öffnen zum Angriff a. 10.
S. *L auf* 20 attakirt 29. Dieser unregelmäfsige Zug, der 3 und 12 *maskirt*, ist eine Folge des Plans von S., wie der 11te Zug beweisen wird.
9) W. *C auf* 44; liesse er ihn schlagen, so verlöre er den wiederschlagenden P von 36. — Er erwartete, dafs S. P a. 20 gezogen hätte, wo dieser alsdann jetzt P a. 46 ziehen müfste, den nach wechselseitigem Schlagen W. erobern würde mit R a. 54 und C
S. *P auf* 46, Verfolgung seines Plans. a. 52.
10) W. *L auf* 31 sein bester Zug. — Zöge er: P a. 29 (od. P a. 46. — S. L a. 47 *sch.* — W. C a. 54. — S. L a. 40 hat eine sehr gute Stellung). — S. P a. 55. — W. T a. 63. — S. D a. 40 *schach*, und dann L a. 13 hat ebenfalls sehr vortheilhaftes Spiel
S. *P auf* 55. und 3 P gewonnen.
11) W. *T auf* 63; schlüge er die D, so wäre dieser T verloren.
S. *L auf* 47 *schach*, Zweck seines Spiels vom 7ten Zug an.
12) W. *R auf* 52. Da er das Spiel von S. vom 9ten Zug an erwarten konnte, so mufste er um so mehr im 10ten Zug L a. 31 ziehen, damit er jetzt diesen L nicht *maskirte*.
S. *D auf* 46 *deckt* 55.
13) W. *D auf* 53. Wollte er spielen: D a. 46. — S. P a. 46. — W. R a. 45. — S. L a. 56 (C a. 39 *sch.* — W. R a. 46, und dann T a. 55). — W. R a. 46 (wollte er T wegziehen, so wäre dieser durch P a. 63 D verloren). — S. L a. 63. — W. R a. 55. — S. L a. 36. — W. P a. 36. — S. P a. 20, und hat den Vortheil eines T und P mehr gegen einen L den W. vor ist.
S. *P auf* 22 attakirt 31. Zöge er: D a. 53. — W. R a. 53, und
14) W. *L auf* 24. würde nun P a. 55 mit T nehmen können.
S. *T auf* 24.

In dieser Stellung Fig. 7. Nro. 1. Tab. XVII. kann W. nichts anders spielen, um seine Stellung zu verbessern, als: T a. 55. — S. D a. 53. — W. R a. 56. — S. L a. 40, wo er mit zwei P vor, eine gute Position erhält, und gewinnen muſs.

12.

Die sechs ersten Züge wie im vorigen Spiel.

7) W. *P auf* 43. Diesen Zug that er im vorigen Spiel einen Zug später.
S. *P auf* 20. Jetzt das Spiel von Nro. 11. mit L a. 20 zu machen, würde nichts helfen, da W. im 10ten Zug den P von S. a. 55 mit seinen L nehmen, und die D von 22 zum Abzug
8) W. *C auf* 44 attakirt 38. zwingen würde.
S. *L auf* 24 *deckt* 38.
9) W. *D auf* 53, um a. 54 wiederum 38 anzugreifen.
S. *C auf* 13. Zöge er: P a. 46 (od. P a. 19. — W. P a. 29. — S. P a. 29. — W. D a. 29 *sch.* — S. D a. 29 *sch.* — W. P a. 29. — S. P a. 46. — W. P a. 46. — S. P a. 46. — W. L a. 24. S. C a. 24. — W. L a. 48. — S. L a. 48. — W. T a. 48 gewinnt P a. 46). — W. P a. 46. — S. P a. 46. — W. D a. 54. — S. L a. 39. — W. L a. 48. — S. C a. 13 (od. L a. 48. — W. T a. 48 gewinnt P von 46). — W. L a. 24. — S. T a. 24. — W. L a. 39. — S. P a. 39. — W. D a. 47. — S. T a. 23. — W. P a. 32, der nun vordringrn würde, oder aufgehalten durch T a. 16 den Verlust der P von 46 und 39 nach sich zöge.
10) W. *D auf* 54 attakirt 38.
S. *P auf* 47; er kann auch mit C a. 23 den P von 38 *decken*, und nun seinen eroberten P behaupten, aber das Spiel, was er mit P a. 47 macht, ist vortheilhafter.
11) W. *D auf* 52, um 38 im Angriff zu behalten. Zöge er: D a. 63, dann wäre sie eingeschlossen, u. könnte nicht wieder heraus, od. D a. 53 [od. D a. 46. — S. L a. 39 gewinnt D]. — S. L a. 39. — W. D a. 52. — S. P a. 46. — W. D a. 51. — S. P a. 54 *sch.*
S. *P auf* 46 attakirt D. gewinnt.
12) W. *D auf* 51 oder C a. 38. — S. C a. 23, und gewinnt den C
S. *P auf* 54 *sch.* von 38, der nicht wegziehen darf.
13) W. *R auf* 60. Zöge er: C a. 54. — S. L a. 59. — W. D a. 59. — S. D a. 54 *sch.* — W. R a. 60. — S. L a. 39 *sch.* —
S. *L auf* 39 *sch.* W. L a. 53. — S. D a. 53 *matt*. er muſs
14) W. *L auf* 53. also den L von 59 verloren geben, und
S. *D auf* 40. darf ihn nicht wieder nehmen.
15) W. *T auf* 40, weil ihn sonst die D nimmt. Zöge er: T a. 62. —
S. *P auf* 62 D *sch.* S. D a. 56. — W. C a. 54. — S. D a.
16) W. *C auf* 61. 55. — W. T a. 61. — S. D a. 54, und
S. *L auf* 53 *sch.* wird jetzt P von 47 zur D führen.
17) W. *D auf* 53.
S. *D auf* 53.
18) W. *R auf* 53.
S. *L auf* 59.
19) W. *C auf* 52 um T zu *de-*
S. *L auf* 50. *maskiren.*
20) W. *T auf* 58.
S. *L auf* 43.

In dieser Stellung Fig. 8. Nro. 1. Tab. XVII. wird W. mit T von 58 P a. 10 nehmen, aber doch verlieren müssen, da S. einen *Officier* und zwei P vor hat.

13.

Die fünf ersten Züge wie in Nro. 9.

6) W. *C auf* 31.
S. *D auf* 31.

7) W. *rochirt.* — Seine Absicht bei diesen Zügen, und die Aufopferung seines C, ist: eine schöne drohende Stellung zu erhalten, die ihm den Sieg verschafft. — Man betrachte nur die direkte und indirekte Wirkung der Stücke von W., so wird man bald bemerken, zu wie viel wirksamen Angriffen sich ihm Gelegenheit darbietet.

S. *L auf* 29; die Hauptsache für ihn ist: 38 zu *decken.* — Da er einen *Officier* vor hat, so kann er diesen L ohne Nachtheil opfern, weil er dadurch den verlornen *Gambit*-P wieder gewinnt. Zöge er: L a. 39. — W. D a. 44. — S. L a. 21. — W. L a. 38. — S. D a. 13. — W. L a. 21. — S. P a. 21. — W. D a. 26 *sch.* — S. P a. 19. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 12. — W. L a. 31. — S. C a. 22. — W. L a. 22. — S. L a. 22. — W. P a. 29. — S. T a. 6. — W. P a. 22. — S. T a. 22. — W. T a. 22. — S. D a. 22. — W. D a. 16 *sch.* — S. D a. 13. — W. D a. 13. — S. R a. 13. — W. C a. 43. — S. C a. 12. — W. T a. 62, und wird jetzt einen der P von 55 oder

8) W. *P auf* 29. 56 zur D bringen.

S. *P auf* 29 *deckt* 38, und hat nun von L a. 59 und T a. 62 nichts zu befürchten.

9) W. *D auf* 28; er macht jetzt einen neuen Angriff a. 14 und 29.

S. *D auf* 13. Wollte er statt dessen ziehen: D a. 32 (od. C a. 24. — W. L a. 38. — S. D a. 22 od. 15 [D a. 13. — W. L a. 24]. — W. L a. 29 gewinnt T von 8). — W. L a. 38. — S. C a. 19. — W. L a. 29. — S. C a. 29. — W. T a. 30. — S. D a. 23. — W. T a. 29 *sch.* gewinnt einen P und sehr gute Stellung.

10) W. *P auf* 47, um, wenn S. ihn nimmt, T a. 14 zu ziehen.

S. *C auf* 22 attakirt D.

11) W. *D auf* 44, a. 25 od. 26 würden die P von 10 od. 11 sie wieder angreifen.

S. *L auf* 48 attakirt 62, siehe die Stellung Fig. 10. Nro. 1. Tab. XVII. Jetzt kann W. spielen, entweder:

12) W. *T auf* 46 oder T a. 54, um die Richtung a. 38 nicht zu verlassen. — S. C a. 39. — W. T a. 46. — S. D a. 27 *sch.* — W. R a. 64. — S. C a. 54 *sch.* — W. T a. 54. — S. D a. 54,

S. *D auf* 27 *sch.* und dann *matt* mit L a. 55.

13) W. *R auf* 64.

S. *C auf* 39, um nach 54 zu gehen.

14) W. *D auf* 53 *deckt* 54.

S. *C auf* 19, um a. 38 die D a. 53 anzugreifen.

15) W. *P auf* 43 *deckt* 38 oder L a. 26. — S. *rochirt* R a. 3. — W. L a. 19. — S. C a. 54 *sch.* — W. T a. 54. — S. T a. 60 *sch.* — W. D a. 60. — S. D a. 54. — W. D a. 63. — S. D a. 46 *sch.* — W. D a. 55. — S. D a. 55 *matt.*

S. *rochirt R auf* 3.

16) W. *L auf* 14 oder P a. 34. — S. D a. 35. — W. D a. 35. — S. T a. 60 *sch.* — W. T a. 62. — S. T a. 62. — W. D a. 62. — S. L a. 62 gewinnt einen *Officier* u. ein P, u. hat gute Stellung.

S. *C auf* 36 attakirt 53 und 46.

17) W. *D auf* 60 oder P a. 36. — S. D a. 59 *sch.* — W. T a. 62. — S. D a. 62 *sch.* — W. D a. 62. — S. L a. 62 gewinnt einen P.

S. *C auf* 46 attakirt D a. 60 mit T.

18) W. *L auf* 21 *schach.*

S. *R auf* 2, und mufs in dieser Stellung das *Matt* erzwingen, da C von 39 mit *Mats* droht. W. kann nichts besseres thun, als D a. 46 bringen, wogegen S. mit T a. 62 und C a. 54 *schach* die D gewinnt, und dann *matt* setzt.

14.

Die vier ersten Züge wie in Nro. 9.

5) W. *P auf* 40. In Nro. 10, that er diesen Angriff, um den feindlichen L von 15 abzuhalten. — Jetzt hat er den Plan, da er wie in Nro. 10. den Gegen-Zug P a. 39 erwartet, ein gutes Spiel zu machen.

S. *P auf* 24 *deckt* 31. Dafs er diesen Zug thun kann, beweiset die gute Stellung des L a. 15. — Wollte er spielen: P a. 39 (od. P a. 22. — W. C a. 31. — S. P a. 31. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 31 *sch.* — S. R a. 5. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. D a. 4 gewinnt D). — W. C a. 31. — S. C a. 24, Angriff u Vertheidigung v. 14. — W. P a. 36. — S. P a. 22, Angriff a. 31. — W. L a. 38. — S. P a. 20 [P a. 31. — W. P a. 31. — S. C a. 7. — W. D a. 39. — S. P a. 20. — W. D a. 32 *schach* macht sehr gut Spiel]. — W. P a. 43. — S. P a. 31. — W. P a. 31. — S. C a. 7 [vielleicht spielte er besser C a. 14]. — W. D a. 42. — S. D a. 13. — W. C a. 52 *deckt* 37 [mit L a. 7 würde S. D a. 37 und 38 gut Spiel machen]. — S. D a. 6 attakirt 38. — W. *rochirt* R a. 63. — S. C a. 22 [D a. 13. — W. L a. 7 gewinnt C] bei jedem andern Zug geht W. L a. 29, attakirt D, und dann T a. 14, wodurch er L v. 15 und T a. 8 gewinnt. — W. P a. 22. — S. L a. 22. — W. L u. 31. — S. C a. 12 *deckt* 22. — W. L a. 21. In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 2. Tab. XVIII. hat er sehr gut Spiel, denn wenn jetzt S. T a. 7 attakirt 31. — W. L a. 22. — S. C a. 22. — W. L a. 3. — S. T a. 3. — W. D a. 21 *sch.* — S. R a. 4 [D a. 13. — W. D a. 3 *schach* gewinnt T und die feindliche P]. — W. T a. 22 gewinnt C und

6) W. *P auf* 36. sehr gute Stellung.

S. *P auf* 19, um mit P a. 28 oder 26 L von 35 zu attakiren.

7) W. *P auf* 29, um den Zug P a. 28 zu hindern, und wenn ihn der Gegner thut, den P zu schlagen, und die Attake a. 14 offen zu halten.

S. *P auf* 39 attakirt 46. Wollte er ziehen: P a. 26. — W. L a. a. 42. — S. P a. 25. — W. P a. 33. — S. P a. 34. — W. C a. 52. — S. L a. 17. — W. C a. 37. — S. D a. 18. — W. C

8) W. *C auf* 56. a. 20 *schach*, und wird nun gewinnen.

S. *P auf* 28.

9) W. *P* nimmt P v. 28 a. 20, siehe das beim 7ten Zug Gesagte. Zöge er: L a. 42. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 62. — S. P a. 32. — W. L a. 38. — S. L a. 24, und hat eine gute Stellung.

S. *D auf* 20 attakirt 36 und *deckt* 38.

10) W. *P auf* 43 *deckt* 36.
S. *P auf* 32 zur Unterstützung von 39.
11) W. *D auf* 53 *sch.* oder *rochirt.* — S. L a. 24 *deckt* 38 (od. P a. 46. — W. C a. 46. — S. P a. 46. — W. T a. 46. — S. L a. 21. — W. L a. 38, Stellung, die ebenfalls nicht nachtheilig für W. ist). — W. C a. 46. — S. P a. 46. — W. D a. 46. — S. C a. 22 *deckt* 32 (od. L a. 21. — W. L a. 21. — S. P a. 21. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 4. — W. L a. 38, auch eine Stellung, wo beide Spiele gleich stehen). — W. L a. 34. — S. L a. 38. — W. D a. 39. — S. D a. 38. — W. T a. 38. —
S. *C auf* 13. S. C v. 2 a. 12. — W. C a. 52. In die-
12) W. *rochirt.* ser Stellung Fig. 9. Nro. 1. Tab. XVII.
S. *L auf* 24. steht das Spiel ziemlich gleich.
13) W. *D auf* 37. Zöge er: D a. 54 attakirt 38. — S. P a. 47 ge-
S. *L auf* 30. winnt C von 54.
14) W. *L auf* 38, welches wohl der beste Zug seyn möchte, da bei jedem andern S. den *Gambit*-P behauptet, und eine gute Stellung erhält, jetzt aber, wenn auch S. mit P a. 47 einen *Officier* erobert, er dagegen mehrere P verliert.

15.

Die fünf ersten Züge wie im vorigen Spiel.

6) W. *P auf* 36.
S. *P auf* 20.
7) W. *P auf* 43.
S. *P auf* 19. Wollte er ziehen: L a. 21 (od. L a. 39. — W. D a. 42. — S. L a. 32 *deckt* 14 (od. D a. 12. — W. D a. 14. — S. was er will. — W. D a. 1 gewinnt T und P). — W. P a. 31. — S. P a. 31. — W. T a. 32. — S. T a. 32. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 13. — W. L a. 32 gewinnt). — W. L a. 21. — S. P a. 21. — W. D a. 42. — S. D a. 3. — W. P a. 31. — S. P a. 31. — W. T a. 8. — S. L a. 8. — W. C a. 46. — S. R a. 13. — W. L a. 38. — S. C a. 19. — W. C a. 52. — S. P a. 25. — W. *rochirt.* — S. P a. 18. — W. T a. 46. — S. C a. 22 (besser L a. 15. — W. T a. 16. — S. R a. 22, wodurch er dem *Matt* vorbeugt, aber immer doch ein schlechtes Spiel bekommt). — W. T a. 8. — S. D a. 8. — W. D a. 22 *schach*, und setzt dann *matt* mit C oder D.
8) W. *D auf* 53, a. 42 zöge S. P a. 26.
S. *L auf* 39, besser zöge er noch D a. 13, wodurch er Freiheit behält, mit den linken Flügel-P vorzurücken, was ihm gutes Spiel giebt, und den *Gambit*-P erhält.
9) W. *P auf* 47, um den 12ten Zug zu thun.
S. *P auf* 47.
10) W. *P auf* 31. Da alle diese Züge nur in Schlagen und Wie-
S. *P auf* 31. der-Schlagen bestehen, als Folge der von W. im
11) W. *T auf* 8. 9ten Zug eingeleiteten Schlacht, um seinen L auf
S. *L auf* 8. 39 a. 31 zu bringen, so sind dabei weiter keine
12) W. *L auf* 31. Pläne von S. vorauszusetzen, der erst im 12ten Zug
S. *L auf* 22. zu achten hat, was zu ziehen ist.
Zöge er: L a. 46 (od. D a. 31. — W. C a. 31. — S. L a. 53. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 18. — W. R a. 38 gewinnt einen P, und wird den von 47 auch erobern). — W. L

a. 14 *sch.* — S. R a. 12 [od. R a. 14. — W. D a. 46 *sch.* gewinnt D]. — W. L a. 4. — S. L a. 53. —

13) W. *L auf* 22. — W. L a. 40. — S. P a. 55. — W. L a. 54.
S. *D auf* 22. — S. L a. 62. — W. L a. 7. — S. C a.

14) W. *C auf* 52. } um zu — S. L a. 62. — W. L a. 7. — S. C a.
S. *C auf* 12. } *roch.* 17. — W. L a. 16. — S. T a. 6. — W. C

15) W. *rochirt.* a. 52. — S. L a. 26. — W. P a. 35. —
S. *rochirt.* S. L a. 35. — W. C a. 35, und wird jetzt

16) W. *T auf* 63 attak. 47. P von 55 erobern.
S. *D auf* 38 *deckt* 47 und bedroht 59 indirekt.

17) W. *D auf* 55, um 47 zu nehmen.
S. *P auf* 30 *deckt* 39.

18) W. *D auf* 47. — S. *D auf* 47.

19) W. *T auf* 47. — S. *P auf* 37.

20) W. *T auf* 39. — S. *C von* 12 *auf* 22, und mufs das Spiel nun ohne grobe Versehen *remis* werden.

16.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 9.

4) W. *L auf* 35.
S. *P auf* 39.

5) W. *L auf* 14 *sch.* Seinen Plan siehe aus der Variante des 7ten
S. *R auf* 14. Zugs von S., und aus dem 11ten Zug.

6) W. *C auf* 29 *schach.*
S. *R auf* 5.

7) W. *D auf* 39.
S. *D auf* 22. Zöge er: P a. 20. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 14 *matt.*

8) W. *D auf* 32 *sch.* Wenn schon der Plan, *matt* zu setzen, ver-
S. *R auf* 13. eitelt ist.

9) W. *C auf* 14. Seinen Plan siehe im 11ten Zug.
S. *D auf* 14.

10) W. *D auf* 29 *schach.*
S. *D auf* 21.

11) W. *D auf* 8, er hat jetzt einen T und P gegen 2 *Officiere* erobert.
S. *C auf* 22, um die D einzuschliefsen und zu erobern.

12) W. *P auf* 44 *deckt* 37, *demaskirt* L, und attakirt 38.
S. *C auf* 19, um nun mit R a. 14 und L a. 15 die D zu erobern.

13) W. *rochirt*, um seine D mit Vortheil frei zu machen, da er die Absicht des Feindes bemerkt (siehe Fig. 11. Nro. 1. Tab. XVII., da jetzt verschiedene Spielarten eintreten).
S. *D auf* 14. Wollte er jetzt ziehen: C a. 29 (od. R a. 14. — W. T a. 38. — S. L a. 15. — W. D a. 16, die nun mit Gewinn von 2 P frei wird). — W. T a. 38. — W. C a. 23. — W. D a. 22 *sch.* — S. D a. 22. — W. T a. 22. — S. R a. 22, und stände das Spiel nun ziemlich gleich.

14) W. *T auf* 38, bei jedem andern Zug verliert er die D gleich durch
S. *L auf* 15. den folgenden Zug von S.

15) W. *T auf* 22 attakirt D, weil sonst seine D verloren wäre.
S. *L auf* 22.

16) W. *L auf* 31, um seine D zu retten.
S. *L auf* 31.

17) W. *D auf* 43.

S. *L auf* 45 *schach.*
18) W. *R auf* 64.
S. *D auf* 62 *matt*, Folge des 13ten Zugs.

17.

Die vier ersten Züge wie im vorigen Spiel.

5) W. *C auf* 29 attakirt 14.
S. *D auf* 40 *schach.*
6) W. *R auf* 62.
S. *C auf* 24 *deckt* 14 oder C a. 22. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 4. — W. P a. 36. — S. C a. 37. — W. D a. 53. — S. C a. 47 *sch.* — W. P a. 47. — S. D a. 64 *sch.* — W. R a. 54. — S. P a. 47 *sch.* — W. R a. 47. — S. L a. 13 (D a. 59. — W. C a. 19 *sch.* — S. P a. 19. — W. D a. 5 *matt*). — W. D a. 39. — S. D a. 61 *sch.* — W. R a. 56. — S. P a. 20. — W. D a. 15. — S. T a. 6. — W. L a. 31. — S. P a. 29 [L a. 31. — W. D a. 6 *matt*]. — W. L a. 13 *sch.* — S. R a. 13. — W. L a. 32 *sch.* — S. R a. 20. — W. D a. 6 *sch.* — S. R a. 12. — W. L a. 39 *sch.* — S. R a. 19. — W. D a. 3, und hat gut Spiel.
7) W. *P auf* 36 attakirt 38.
S. *P auf* 20 attakirt 29, und *deckt* dadurch 38.
8) W. *C auf* 44 sein einziger Rückzug, von dem aus er aber gleich wieder 38 angreift.
S. *P auf* 46, um den P zu retten nicht allein, sondern auch dadurch ein gutes Spiel zu machen.
9) W. *P auf* 47 attakirt D. Wollte er spielen: P a. 46. — S. P a. 46. — W. D a. 46. — S. L a. 48 *sch.* — W. R a. 63 (R a. 63. — W. L a. 39 *sch.* gewinnt D). — S. T a. 7 *sch.* — W. D a. 55. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a. 62. — S. T a. 52 *sch.* —
S. *D auf* 48 *sch.* W. R a. 63. — S. D a. 39 *matt.*
10) W. *R auf* 54 (R a. 63. — S. D a. 55 *matt*).
S. *D auf* 55 *sch.*
11) W. *R auf* 45.
S. *C auf* 30 *sch.* Wollte er spielen, um mit L a. 24. zu kommen: C a. 7. — W. C a. 38. — S. L a. 24. — W. L a. 62. —
12) W. *P auf* 30. S. D a. 64. — W. L a. 26 *sch.* — S. P
S. *L auf* 24 *sch.* a. 19. — W. D a. 64 gewinnt D.
13) W. *C auf* 38 (R a. 37. — S. P a. 54 *matt*).
S. *rochirt*, wodurch jetzt für W. der Plan, mit L a. 62 und 2 die D zu erobern, vereitelt wird.
14) W. *L auf* 44 *deckt* 30, und will vorziehen, wenn S. T a. 5 schach giebt. — Vielleicht spielte er besser R a. 44 od. D a. 62, da, wie das Spiel zeigt, der P von 30 doch nicht zu retten ist, denn
S. *T auf* 5 *sch.* wenn bei R a. 44. — S. L a. 30 sch.
15) W. *L auf* 37. — W. R a. 43. — S. L a. 38. —
S. *L auf* 30. W. L a. 38 zieht, so wird ein ganz
16) W. *C auf* 43 *deckt* 37. anderes Spiel entstehen, und die D
S. *P auf* 54 attakirt 37. v. S. ist noch lange nicht frei.
17) W. *R auf* 52, da er den L a. 37 doch nicht retten kann. Züge
S. *T auf* 37. er: R a. 53. — S. D a. 46 *sch.* — W. K
18) W. *C auf* 37. a. 52 (R a. 62. — S. D a. 64 *schach* gewinnt T). — S. L a. 38 *sch.* — W. P a.
S. *P auf* 62 T *sch.*

9) W. *D auf* 53. 38. — S. P a. 62 L *sch.* — W. R a. 61. —
S. *L auf* 38 *sch.* S. T a. 37 *sch.* — W. C a. 37. — S. D
10) W. *P auf* 38. a. 37 *sch.* — W. R a. 54. — S. D a 55 *sch.*
S. *D auf* 53 *sch.* W. R a. 61. — S. D a. 64 gewinnt mit 2
11) W. *R auf* 53. *Officier* und 1 P mehr.
S. *T auf* 64 mufs gewinnen, da er einen T und P mehr hat.

18.

3) W. *P auf* 40, er hindert dadurch den Zug von S. P a. 31 zur
S. *L auf* 13 attakirt 40. *Deckung* von 38.
4) W. *D auf* 39 attakirt 15 und 38 oder C a. 46. — S. P a. 20. —
W. P a. 36. — S. L a. 39. — W. L a. 38 [C a. 52. — S. C a.
22, und kann nun 38 *decken*] (od. D a. 44. — S. L a. 46. —
W. D a. 46. — S. L a. 40 *schach* hat zwei P vor, und gutes
Spiel). — S. L a. 40 *sch.* — W. T a. 40 [P a. 47. — S. L a.
13, und dann P a. 31, erhält den eroberten *Gambit*-P]. —
S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. D a. 40 *schach* hat gutes Spiel.
S. *P auf* 28.
5) W. *D auf* 38. Zöge er: D a. 15. — S. L a. 22 gewinnt des Fein-
S. *P auf* 37. des D, die sich nicht retten kann.
6) W. *D auf* 37.
S. *C auf* 22 attakirt D.
7) W. *D auf* 45; welchen andern Zug die D auch thut, S. hat im-
S. *C auf* 39. mer Gelegenheit, durch Vorbringen seiner
8) W. *D auf* 47 *deckt* 40. Stücke die D anzugreifen, gew. also mehr-
S. *L auf* 20. rere Tempos, bringt *Officiere* ins Spiel,
9) W. *D auf* 46. und hält die feindlichen eingeschlossen.
S. *C auf* 19. In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 2. Tab. XVIII.
10) W. *D auf* 53 ist der Vortheil offenbar für S., der alle Stücke
schach. in Thätigkeit gebracht, und die feindlichen einge-
S. *L auf* 21. schlossen hat.

19.

In diesem und den folgenden Spielen wird der *Gambit*-P später als im 2ten Zug genommen. Der erste Zug bleibt immer derselbe wie in den vorigen Spielen.

2) W. *P auf* 38.
S. *P auf* 28, damit der Feind ihn schlage.
3) W. *D auf* 53, um den Gegner zu nöthigen, den *Gambit* zu nehmen.
S. *P auf* 38. Zöge er: P a. 37. — W. D a. 37. — S. L a. 27.
— W. P a. 29 gewinnt einen P, und hat die feindlichen mit-
4) W. *P auf* 28 *sch.* tel-P weggeschafft, wodurch das Spiel in
S. *L auf* 13. die Classe der gewöhnlichen Spiel-Eröff-
5) W. *P auf* 35 *deckt* 28. nungen tritt.
S. *P auf* 19, um, wenn W. ihn schlägt, C von 2 vorzubringen,
6) W. *C auf* 43 *deckt* 28. und damit 36 zu bedrohen.
S. *C auf* 22 attakirt 28.
7) W. *P auf* 44, macht einen Gegen-Angriff a. 38, da er 28 nicht
mehr *decken* kann, denn dies mit D a. 44 thun zu wollen,
würde alle seine Stücke *maskiren*.

S. *L auf* 39 attakirt D. Zöge er: P a. 28. — W. P a. 28. — S. C a. 28. — W. C a. 28. — S. D a. 28. — W. L a. 38, und
8) W. *C auf* 46. stände dann das Spiel wieder gleich.
S. *C auf* 32 *deckt* 38, wodurch er den Angriff a. 28 verläßt.
9) W. *D auf* 37; Angriff a. 38. Wollte er mit P a. 48 den L von 39 attakiren, dann gewönne S. mit C a. 47 den T v. 64.
S. *D auf* 20 *deckt* 38. Wollte er dies mit P a. 31 thun, dann schlüge W. diesen P mit C v. 46. Wollte er, um dies zu hindern, erst spielen: L a. 46. — W. D a. 46 attakirt 32, und wär der P von 38 doch verloren.
10) W. *L auf* 53 um zu *rochiren.*
S. *rochirt* in der Absicht, den T auf eine offne Reihe zu bringen.
11) W. *rochirt*, er könnte auch statt dessen den Plan entwerfen, mit P a. 38 und L a. 44 *matt* a. 16 zu drohen. — Die Unhaltbarkeit dieses Plans fällt aber gleich ins Auge, weil ihn der Gegner durch mehrere Züge vereiteln kann.
S. *C auf* 12 *demaskirt* T von 1, mit D a. 27 *schach*, zöge W. P a. 36, und gewönne ein Tempo. — Wollte er die D attakiren mit P a. 30, dann spielt W. D a. 21 *sch.*, zwingt den Feind, um abzutauschen, und bringt sehr vortheilhaft seinen P a. 21.
12) W. *P auf* 19, thäte er einen andern Zug, dann S. C v. 12 a. 22 attakirt D und 29, den er nun erobern würde.
S. *C von* 12 *auf* 22, um die D v. der Reihe 5—61 zu vertreiben.
13) W. *D auf* 36.
S. *D auf* 19 *demaskirt* L von 13 zum Zug L a. 27, wodurch er D erobern würde, wenn W. diesem nicht vorbeugt.
14) W. *D auf* 54, um, wenn S. jetzt L a. 27 zieht, sich mit P a. 36 zu *decken.* Zöge er: D a. 29. — S. L a. 20. — W. D a. 31 (a. 36. — S. L a. 27). — S. P a. 24. — W. D a. 40. — S. P
S. *L auf* 20. a. 31 gewinnt D.
15) W. *L auf* 52 *demaskirt* T von 57. Vielleicht wäre der Zug C a. 36 auch gut, denn nun muſs S. spielen:
L a. 27. — W. C a. 19. — S. L a. 54 *sch.* — W. T a. 54. — S. P a. 19. — W. L a. 39. — S. C a. 39. — W. T a. 62. — S. P a. 31, wo das Spiel ziemlich gleich steht.
oder D a. 12 (D a. 11. — W. C v. 43 a. 26. — S. D a. 12. — W. C a. 20. — S. D a. 20. — W. L a. 38. — S. C a. 38. — W. D a. 38 gewinnt den P). — W. C v. 36 a. 26. — S. L a. 29 od. 27. — W. P a. 36. — S. L a. 2 (zieht er a. 27, dann ist P v. 38 verloren) um die Richtung a. 38 zu behalten. — W. P a. 27, um, wenn S. P a. 21 zieht, den C a. 20 zu bringen, wodurch 38 unfehlbar verloren geht.
oder D a. 27. — W. C a. 46. — S. D a. 34 (a. 19 geht W. wieder C a. 36, a. 18 tauscht W. ab). — W. P a. 36, denselben Zug thut er auch, wenn D a. 25 od. 30 zöge. Ginge D aber a. 3, dann spielte W. auch C a. 26 zum Angriff des L von 20.
S. *T von* 6 *auf* 5.
16) W. *T von* 57 *auf* 61.
S. *C auf* 47.
17) W. *P auf* 47 oder L a. 38. — S. L a. 38. — W. P a. 47. — S. L a. 45 gewinnt D. Vielleicht wäre auch jetzt noch der Zug C a. 36 besser (siehe Stellung Fig. 12. Nro. 1. Tab. XVII.), wo

die Verwickelung des Spiel auf beiden Seiten sehr viel Züge darbietet, die Lage von W. aber immer kritisch ist.

S. *P auf* 47.

18) W. *D auf* 36 oder 45 oder C a. 36. — S. P a. 54 *sch.* — W. T a. S. *L auf* 27 gewinnt D. 54 verliert D.

20.

Die beiden ersten Züge wie im vorigen Spiel.

3) W. *P auf* 28.
S. *D auf* 28 oder P a. 38. — W. C a. 46. — S. D a. 28. — W. P a. 36. — S. D a. 37 *schach* (od. P a. 31. — W. P a. 35. S. D a. 4 hat den *Gambit*-P genommen, und kann ihn nun behaupten). — W. R a. 54. — S. L a. 13. — W. L a. 44. — S. D a. 19. — W. L a. 38 erobert den *Gambit*-P wieder; Folge des unnützen *Schach*bietens von S.

4) W. *C auf* 43 attakirt 28.
S. *D auf* 21, um mit P a. 38 *schach* zu bieten.

5) W. *C auf* 46; da er den *Gambit* angeboten hat, so ist es seine
S. *P auf* 38 *sch.* Absicht, dafs er genommen werde.

6) W. *R auf* 54.
S. *L auf* 13. Wollte er spielen: L a. 27 *sch.* — W. P a. 36. — S. L a. 20 (od. L a. 13. — W. L a. 38 gewinnt L). — W. L a. 28 *sch.* — S. P a. 19. — W. T a. 61 gewinnt D.

7) W. *P auf* 36 attakirt 38.
S. *P auf* 31 *deckt* 38, auch vernichtet er die Absicht des Feindes durch sein folgendes Spiel, ihn im 11ten Zug *matt* zu setzen.

8) W. *C auf* 31, er giebt diesen C weg, um 13 zu entblöfsen, und dann, wenn S. im 9ten Zug das *Schach* mit P a. 19 oder L a. 12 *deckt*, mit T a. 61 die D zu erobern.
S. *L auf* 31; er nimmt den C, weil er die Absicht des Gegners bemerkend, sie durch den 9ten Zug vereitelt, und also den C

9) W. *L auf* 26 *sch.* gewinnt.
S. *R auf* 6, um nicht die D durch den folgenden Zug von W.

10) W. *T auf* 61. zu verlieren.
S. *L auf* 40 *sch.* Hätte er nun nicht den 7ten Zug gethan, und retirirte mit D, so gäbe W. T a. 5 *matt*. S. müfste also die D opfern.

11) W. *P auf* 47, mit R a. 53 oder 62 verlöre er den T gegen L.
S. *P auf* 47 *sch.*

12) W. *P auf* 47.
S. *D auf* 30 *sch.*

13) W. *D auf* 46, mit L a. 38 zöge S. D a. 38 *schach*, und gewönne den L. Mit R a. 55. — S. D a. 48 *sch.* — W. R a. 63 (od. R a.
S. *L auf* 47 *sch.* 54. — S. D a. 47 *sch.* — S. R a. 62.

14) W. *R auf* 47. — W. L a. 48 *sch.* — S. R a. 53. —
S. *D auf* 48 *sch.* W. L a. 39 *sch.* gewinnt D). — S. D a

15) W. *R auf* 54. 47 *sch.* — S. R a. 64. — W. L a. 39 ge-
S. *D auf* 40 *sch.* winnt D oder *matt* mit L a. 48.

16) W. *R auf* 62; mit R a. 53. — S. L a. 39 gewinnt D, oder mit R
S. *L auf* 48 *sch.* a. 45, 55, 63 verliert er den T v. 61.

17) W. *R auf* 63, a. 53. — S. L a. 30 gewinnt D.
S. *D auf* 61 *sch.*
In dieser Stellung Fig. 13. Nro. 1. Tab. XVII. ist der Vortheil offenbar für S., der einen T und P vor hat.

21.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *L auf* 35. } Siehe Nro. 1. der gewöhnlichen Spiel-Eröffnungen.
S. *L auf* 27. }
3) W. *D auf* 53; er will mit L a. 14 *schach*, und dann mit D a. 35
S. *D auf* 13 *deckt* 14. *schach*, den L v. 27 erobern.
4) W. *P auf* 38; er verändert jetzt die auf gewöhnliche Art angefan-
S. *L auf* 63. gene Partie in ein *Gambit*-Spiel.
5) W. *T auf* 63.
S. *P auf* 38.
6) W. *P auf* 36.
S. *P auf* 27. Zöge er: D a. 40 *sch.* — W. P a. 47. — S. P a. 47. — W. T a. 47. — S. C a. 22. — W. C a. 43. — S. C a. 32. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. L a. 31. — S. C a. 47. — W. D a. 46 *sch.* — S. R a. 23 (besser a. 5 od. 7, wo er nicht gleich *matt* wird). — W. L a. 40. — S. C a. 32. — W. D a. 30 *sch.* — S. R a. 24. — W. D a. 31 *matt.*
7) W. *P auf* 43. Zöge er: P a. 27. — S. D a. 27 attakirt 35 und 63, gewinnt also immer einen *Officier.*
S. *P auf* 36, um die mittel-P von W. zu isoliren.
8) W. *P auf* 36.
S. *C auf* 19 attakirt 36.
9) W. *P auf* 28, er kann 36 auch *decken* mit D a. 44. — S. C a. 22 attakirt 37. — W. C a. 43 *deckt* 37. — W. C a. 34 attakirt 44. — W. D a. 53. — S. P a. 20 *demaskirt* L. — W. L a. 38. — S. L a. 39. In dieser Stellung Fig. 6. Nro. 2. Tab. XVIII. ist die Lage von W. mifslich. Er mufs mit D a. 52 od. 54 (D a. 45. — S. C a. 51 *schach* gewinnt D) verliert also P von 37.
S. *C auf* 36.
10) W. *D auf* 44, um 37 und 51 zu *decken*, 36 anzugreifen, und L von 59 nicht zu *maskiren.*
S. *D auf* 27, um mit C a. 51 beide T anzugreifen, also einen
11) W. *T auf* 62 sichert seine T. sicher zu erobern.
S. *P auf* 26 attakirt 35, und wird, wenn der L wegzieht, mit D a. 59 *schach* ein L erobern.
12) W. *P auf* 34; er sucht sich durch einen Gegen-Angriff aus seiner mifslichen Lage zu retten, und denkt mit Aufopferung dieses P sein Spiel herzustellen.
S. *D auf* 34 *sch.* Zieht er: D a. 11 (od. D a. 35 [od. D a. 13. — W. L a. 42 hat diesen gerettet]. — W. D a. 35. — S. P a. 35. — W. C a. 41. — S. P a. 31. — W. L a. 50 gewinnt C von 36 wieder, und auch P von 35). — W. L a. 38. — S. D a. 35. — W. D a. 35. — S. P a. 35. — W. C a. 41 attakirt 35. — S. L a. 17 *deckt* 35. — W. L a. 29 gewinnt C von 36 od. T von 8. (Zöge er statt L a. 17: C a. 42. — W. P a. 42. — S. P
13) W. *L auf* 52. a. 42, und steht das Spiel gleich).

S. *D auf* 50 oder D wo anders; dann kann W. L von 35 retten,
14) W. *L auf* 43. und nachher mit L a. 43 sein
S. *D auf* 59 *sch.* Spiel verbessern.
15) W. *R auf* 54. In dieser Stellung Fig. 14. Nro. 1. Tab. XVII. wird das Spiel gleich kommen, denn es mufs spielen: S. D a. 45 *sch.* (od. D a. 51 *sch.* — W. D a. 51. — S. C a. 51. — W. L a. 15. — S. C a. 57. — W. L a. 26. — S. C a. 22. — W. L a. 22. — S. T a. 7. — W. L a. 57, und steht das Spiel gleich). — W. D a. 45. — S. P a. 45 *sch.* — W. R a. 45. — S. P a. 35. — W. L a. 36. — S. C a. 22. — W. C a. 52. — S. L a. 17. — W. T a. v. 62 a. 59. — S. C a. 39 *sch.* — W. R a. 38. — S. C a. 56. — W. C a. 35. — S. L a. 35. — W. T a. 35. — S. was er will. — W. T a. 64 gewinnt C.

---

b) *Spiel-Eröffnungen, bei denen der angebotene Gambit nicht genommen wird.*

1.

Der erste Zug bleibt immer derselbe wie bei den vorigen Spiel-Anfängen dieses §.

2) W. *P auf* 38.
S. *L auf* 27, um, wenn W. P a. 29 nimmt, zu spielen: D a. 40 *schach*, was ihm Gewinn sichern würde.
3) W. *C auf* 46. Zöge er: P a. 29. — S. D a. 40 *sch.* — W. P a. 47 (R a. 53. — S. D a. 37 *matt*). — S. D a. 37 *sch.* — W. D a. 53. — S. D a. 64 gewinnt T. Da die Absicht beim *Gambit*
S. *P auf* 20 *demaskirt* L u. *deckt* 29. ist, diesen C a. 46 nach der Regel zu stellen, so thut er diesen Zug
4) W. *P auf* 29. jetzt um so mehr, weil sonst S. ihn
S. *P auf* 29. mit L von 27 nehmen würde.
5) W. *C auf* 29; dafs dieser Zug nachtheilig ist, beweiset die Folge; besser spielte er wohl L a. 35 oder P a. 43.
S. *D auf* 40 *schach.*
6) W. *P auf* 47 (R a. 53. — S. D a. 37 *matt*).
S. *D auf* 37 *schach* attakirt 29.
7) W. *D auf* 53 *deckt* 29 und *schach*, und bereitet die Wiedereroberung eines T vor.
S. *D auf* 64.
8) W. *C auf* 23 *schach.*
S. *C auf* 13.
9) W. *C auf* 8, der eingeschlossen ist, und den S. nun suchen wird zu erobern.
S. *L auf* 48, um zu hindern, dafs der Feind den C v. 8 befreie.
10) W. *C auf* 43, er will mit diesem dem andern zu Hülfe eilen.
S. *D auf* 62 *schach.*
11) W. *D auf* 62.
S. *L auf* 62.
12) W. *R auf* 62.
S. *P auf* 22. Zöge er statt dessen: R a. 6. — W. C a. 37. —
13) W. *C auf* 37. S. C a. 12 (od. L a. 18. — W. C a. 31. —
S. *L auf* 18. S. R a. 7. — W. C v. 31 a. 14, und *decken*

14) W. *P auf* 39, um 22 anzugreifen. sich die C nun). — W. C a. 31. — S. C a. 29. — W. P a. 43. — S. P a. 24. — W. P
S. *R auf* 6. a. 36. — S. P a. 31. — W. P a. 29. — S. R
15) W. *P auf* 31. a. 7. — W. C a. 14. — S. R a. 14. — W. L a. 31, und gewinnt 2 P für den C.
S. *P auf* 30. Zöge er: R a. 7. — W. P a. 22. — S. P a. 22. —
19) W. *C auf* 47. W. C a. 22 *sch.* — S. R a. 4
S. *R auf* 7, und hat nun den C erobert ohne Verlust, siehe Fig. 15. Nro. 1. Tab. XVII.

2.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4) W. *P auf* 43, um hernach P a. 36 zu bringen.
S. *C auf* 22 attakirt 37 oder D a. 13. — W. P a. 36. — S. P a. 36. — W. P a. 36. — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 54. — S. L a. 36 *sch.* (od. L a. 34. — W. P a. 41. — S. L a. 25. — W. P a. 34. — S. L a. 18. — W. L a. 26 *sch.* — S. R a. 4 [P a. 18
5) W. *P auf* 36. — W. T a. 61]. — W. T a. 61 gewinnt D
S. *P auf* 36. od. *matt*). — W. C a. 36. — S. C a.
6) W. *P auf* 36. 13. — W. C a. 26. — S. C a. 17, und
S. *C auf* 37. dann *rochiren*, wo er eine sehr gute Stellung erhält.
7) W. *D auf* 53. Zieht er P a. 27. — S. C a. 27, und wird dann
S. *L auf* 34 *sch.* *rochiren*, was ihm eine gute Stellung giebt.
8) W. *L auf* 52. — S. *L auf* 52 *sch.*
9) W. *C auf* 52. — S. *P auf* 28 *deckt* 37.
10) W. *C auf* 37. — S. *P auf* 37.
11) W. *D auf* 37 *sch.* — S. *D auf* 13. Zöge er: L a. 21. — W. P a. 30 gewinnt L.

In dieser Stellung Fig. 16. Nro. 1. Tab. XVII. kann jetzt gespielt werden: W. D a. 13. — S. R a. 13, und dann T a. 5 und R a. 6 u. s. w. oder W. D a. 53. — S. D a. 53. — W. L a. 53. — S. *rochirt* u. s. w.

3.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 1.

4) W. *L auf* 35. } Ueber diese Züge siehe die Spiel-Eröffnungen
S. *C auf* 22. } des vorigen §. Zöge er jetzt L a.
5) W. *P auf* 44, } zöge er P 39. — W. P a. 29. — S. P a. 29.
a. 29. — S. P a. 29. (od. L a. 46. — W. D a. 46 dann
W. C a. 29. — S. D *matt*). — W. L a. 14 *sch.* — S. L
a. 36, u. gewinnt nun a. 14. — W. C a. 31 *sch.* — S.
einen *Officier*. a. 5. — W. D a. 39, und hat jetzt
kein schlecht Spiel.

S. *L auf* 39, durch diesen Zug hält er den C a. 46 fest, und würde ihn schlagen, wenn S. P a. 48 zöge.

6) W. *D auf* 53, um hernach L a. 45 zu bringen, und zu *rochiren*. Zöge er jetzt: P a. 29. — S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. P a. 29, und das Spiel steht gleich.

S. *rochirt*. Er wählt dazu den besten Zeitpunkt, wo er kein wichtiges Tempo dadurch verliert, den R sichert, hernach P von W schlagen will, dann P a. 28 bringen, um wo möglich den feind-

lichen P von 37 wegzubringen, was Gelegenheit gäbe, durch T a. 5 die D zu gewinnen.

7) W. *P auf* 30; er schließt den L von 39 ein, und vereitelt die so eben gezeigte Absicht des Gegners, auch kann dieser dem feindlichen R hinderliche P, im weitern Spiel sehr vortheilhaft wirken.
S. *P auf* 28, damit W. ihn schlage, und S. dann den hinderlichen P von 30 wegschaffen kann. Zöge er: C a. 19, um nach 36 zu gehen. — W. P a. 43. — S. C a. 25. — W. L a. 26. — S. P a. 19. — W. L a. 33. — S. P a. 26. — W. L a. 42. — S. C a. 10, weil sonst W. leicht mit P a. 34 in der Folge einen *Officier* gewinnen könnte. — W. P a. 48. — S. L a. 46. — W. D a. 46. — S. P a. 28, in welcher Stellung W. jetzt seine P gegen den feindlichen R vorbringen mufs. Alle diese Hin- und Herzüge vermeidet S. dadurch, dafs er gleich damit anfängt, wo er hier aufhört mit P a. 28.

8) W. *L auf* 42 oder P a. 28. — S. C a. 28. — W. L a. 28 (D a. 29. — S. T a. 5 gewinnt D). — S. D a. 28. — W. C a. 43 (D a. 29. — S. L a. 46. — W. D a. 28. — S. L a. 28 gewinnt einen *Officier*). — S. L a. 34. — W. *rochirt*. — S. L a. 43. — W. P a. 43. — S. D a. 27 *sch.* — W. R a. 64 (L a. 45. — S. D a. 43 gewinnt diesen P). — S. C a. 12 (D a. 43. — W. D a. 29, und steht gut) *deckt* 29. — W. L a. 50 *deckt* 43. S. L a. 30. In dieser Stellung siehe Fig. 7. Nro. 2. Tab. XVIII.

S. *P auf* 37. hat W. einen P weniger, und einen verdoppelten P, also kein so gut Spiel wie S.

9) W. *P auf* 37.

S. *C auf* 19 bedroht 36; jetzt ist dieser Zug besser als statt des 7ten, wollte er, wie da gezeigt, C a. 25 im 10ten Zug ziehen, dann W. D a. 26 oder L a. 14 *schach*, und P a. 34.

10) W. *P auf* 43 *deckt* 36 (Zöge er jetzt, um zu *rochiren* nach seinen Plan des 6ten Zugs: L a. 45. — S. C a. 37 gewinnt P).
S. *D auf* 12, um nach 30 zu kommen, da der Feind wohl keinen andern Zug thun kann, als den folgenden.

11) W. *P auf* 48 attakirt 39, um sich des hinderlichen L zu entledigen.
S. *L auf* 30 (L a. 32. — W. P a. 39 gewinnt L). Zöge er: L a. 46. — W. D a. 46, und dann L a. 45, wodurch er Freiheit zum *rochiren* bekäme, siehe seinen Plan im 6ten Zug. Dies aber will S. hindern, so lang als möglich.

12) W. *P auf* 30.
S. *D auf* 30 hat sich jetzt des ihm hinderlichen P von 30 entledigt, und gegen den L zwei P getauscht.

13) W. *L auf* 45, um zu *rochiren*.
S. *L auf* 45, weil ihn der Gegner doch schlagen würde.

14) W. *D auf* 45.
S. *P auf* 37 attakirt 46, und hält das *rochiren* auf.

15) W. *C auf* 40 attakirt 30. Zöge er C a. 52, so könnte er nicht *rochiren*, so lange D a. 30 steht.
S. *D auf* 32 attakirt 40, und hindert das *Rochiren*.
In dieser Stellung Fig. 17. Nro. 1. Tab. XVII. kommt es darauf an, dafs W. *rochire*, um sein Spiel zu sichern. — Vorerst aber mufs er den C a. 40 *decken*, und spielt dazu:

1) W. *D auf* 54.
S. *P auf* 45; nimmt ihn der Feind, dann T a. 5 gewinnt D.
2) W. *D auf* 38.

S. P *auf* 53; den weg zu bringen, jetzt der Gegner alles aufbie-
3) W. L *auf* 35 attakirt 53. ten muß.
S. T *von* 1 *auf* 5 *deckt* 53.
4) W. C *auf* 46.
S. T *auf* 13, um die T zu verdoppeln, und die *Deckung* v. 53
5) W. P *auf* 39 attakirt D. dadurch zu vermehren.
S. D *auf* 27.
6) W. L *auf* 58.
S. T *von* 6 *auf* 5.
7) W. C *auf* 63 hat zwar immer noch ein gefährliches Spiel, aber doch auch manche Hülfsmittel.

4.

2) W. P *auf* 38. — S. P *auf* 28.
3) W. P *auf* 28 oder C a. 46. — S. P a. 37. — W. C a. 29. — S. L a. 20. — W. P a. 44. — S. P a. 44 (P a. 30. — W. D a. 32 sch. — S. P a. 23. — W. C a. 23 hat ein gutes Spiel). — W. L a. 44 (P a. 44 würde den L *maskiren*, und den P isoliren). — S. L a. 29, um den P v. 38 zu isoliren. — W. P a. 29. — S. C a. 13, um 29 zu attakiren. — W. L a. 38, um, wenn S. C a. 23 spielt, mit P a. 47 bei Wegnahme des L v. 38 wieder P zu verbinden. — S. L a. 21. — W. P a. 43 *deckt* 36 und will dann *rochiren* (wollte er jetzt *rochiren*: S. D a. 36 *sch.*, und dann D a. 50 gewinnt P). — S. C a. 12. — W. *rochirt*. — S. *rochirt*. — W. D a. 53, um L a. 26 zu bringen. — S. P a. 17 *deckt* 26 (thäte er dies nicht, dann zöge: W. L a. 26. — S. P a. 19, und *maskirte* dies Feld für seinen C zum Angriff der P a. 29, den zu erhalten, W. mit L a. 26 will). — W. C a. 46 um 29 zu *decken*. — S. C a. 19. — W. C a. 46. — S. D a. 12. — W. L a. 37. In dieser Stell. Fig. 8. Nro. 2. Tab. XVIII. wird wird W. den C a. 19 schlagen, und dadurch suchen den P von 29 zu erhalten, den zu erobern, S. alles anwenden muß.
S. D *auf* 28.
4) W. C *auf* 46 oder P a. 29. — S. D a. 29 *sch.* — W. L a. 54. — S. L a. 30. — W. P a. 36. — S. D a. 21. — W. P a. 34. — S. L a. 34 *sch.* — W. L a. 52. — S. L a. 52 *sch.* — W. C a. 52. — S. C a. 22. — W. C a. 46. — S. D a. 45. — W. P a. 42 attakirt 10. — S. D a. 42. — W. C a. 42. — S. P a. 19. — W. *rochirt* R a. 59. — S. *rochirt*. — W. P a. 48. — S. L a. 46. — W. L a. 46 (dies Spiel voraussehend, zog S. P a. 19 im 12ten Zug). — S. C a. 12. — W. C a. 25. — S. T a. 2. — W. P a. 39. — S. P 24. — W. P a. 40. — S. C a. 25. — W. L a. 37. In dieser Stellung Fig. 9. Nro. 1. Tab. XVIII. wird bei fernern guten Spiel von beiden Seiten die Partie für
S. P *auf* 37. entschieden bleiben.
5) W. C *auf* 43 oder C a. 29. — S. L a. 21. — W. L a. 53. — S. L a. 27. — W. C a. 39, um zu *rochiren*. — S. P a. 30 (L a. 38. — W. L a. 39, u. kann nun noch nicht *rochiren*, dagegen S. nach dem Zug C a. 22 *rochiren* kann). — W. C a. 45. — S. D a. 28. — W. *rochirt*, und *deckt* damit 38. — S. C a. 22. — W. C a. 43. — S. *rochirt*. — W. R a. 64, um C v. 45 frei zu machen. — S. P a. 17 *deckt* 26 gegen L v. 53, und hält damit 19 für

seinen C frei. — W. P a. 44. — S. P a. 44. — W. L a. 44. — S. L a. 45. — W. L a. 45. — S. C a. 12. In dieser Stell. Fig. 18. Nro. 1. Tab. XVII. ist das Spiel an beiden Seiten gleich gut.

S. *D auf* 30. Zöge er: D a. 21. — W. C a. 31, u. gew. P a. 37.

6) W. *D auf* 53, um P a. 37 festzuhalten, und wenn ihn der Gegner nicht *deckt*, zu nehmen.

S. *C auf* 22 *deckt* 37. Zöge er: D a. 38. — W. P a. 44 attakirt D, und erobert nun sicher den feindlichen P des R.

7) W. *P auf* 44, neuer Angriff a. 37.

S. *L auf* 34 *deckt* 37, indem er C a. 43 festhält.

8) W. *C auf* 40 oder L a. 52. — S. L a. 43. — W. L a. 43. — S. *rochirt* (schlüge er P a. 38, so nähme W. P a. 37). — W. P a. 37 (L a. 22. — S. P a. 46). — S. C a. 37. — W. L a. 52. S. T a. 5. — W. *rochirt*. — S. L a. 12, um mit C a. 43 die

S. *L auf* 43 *sch.* D und T zu attakiren. — W. T a. 61

9) W. *P auf* 43. (D a. 35. — S. C a. 54 gewinnt einen T).

S. *D auf* 27 attakirt 43. — S. C a. 22 *deckt* 5 (C a. 47. — W. D a. 5 *sch.* — S. L a. 5.

10) W. *L auf* 52 *deckt* 43. — W. T a. 5 *matt*). — W. D a. 54.

S. *rochirt*. — S. C a. 19, und stehen jetzt beide

11) W. *P auf* 37. Spiele gleich gut.

S. *T auf* 5, um mit T a. 37 die D zu erobern.

12) W. *P auf* 29 vereitelt den Plan des Gegners.

S. *C auf* 39, um 29 zu schlagen, und wenn W. ihn wieder nimmt,

13) W. *C auf* 46 *deckt* 29. mit T a. 29 die D zu erobern.

S. *C auf* 19, neuer Angriff a. 29.

14) W. *D auf* 35 attakirt D.

S. *D auf* 54 *schach*.

15) W. *R auf* 60.

S. *L auf* 21, um die D von der Richtung a. 14 abzubringen.

16) W. *D auf* 53.

S. *T von* 1 *auf* 4, um hernach mit L a. 35 zu gehen.

17) W. *P auf* 48, damit die D v. 54 a. 53 abtausche. Zöge er: D a. 54. — S. C a. 54 *schach* gewinnt T.

S. *L auf* 35 attakirt 53.

18) W. *D auf* 37. Spielte er: D a. 35. — S. C a. 45 *sch.* gewinnt D.

S. *C auf* 45 *schach*.

19) W. *R auf* 59.

S. *C auf* 62.

20) W. *D auf* 35. Zöge er: T a. 62. — S. L a. 62 gewinnt T gegen L.

S. *C auf* 52.

21) W. *C auf* 52.

In dieser Stellung Fig. 10. Nro. 2. Tab. XVIII. wird S. T a. 52 spielen, und mufs nun sicher gewinnen. — Der beste Zug für W. wäre D a. 33, weil er dadurch C a. 19 festhält; denn wenn S. diesen zieht, gäbe D a. 5 *matt*. Wenn nun S. zieht: T v. 5 a. 4. — W. R a. 50, und könnte er so sich noch einige Zeit vertheidigen, müfste aber doch bei seinem zerrissenen Spiel unterliegen.

5.

2) W. *P auf* 38.

S. *P auf* 20.

3) W. *C auf* 46. Zöge er: P a. 36. — S. C a. 22. — W.

P v. 36 a. 29. — S. P a. 29. — W. C a. 43. — S. L a. 34. — W. L a. 52. — S. L a. 43. — W. L a. 43. — S. D a. 60. — W. R a. 60 (T a. 60 wäre wohl besser). — S. C a. 37. — W. L a. 29. — S. C a. 34 *schach* gewinnt T.

od. P v. 38 a. 29. — S. P a. 29. — W. P a. 29. — S. D a. 60. — W. R a. 60. — S. C a. 37. — W. C a. 43. — S. L a. 43. — W. P a. 43. — S. C a. 54 *schach* gewinnt T, oder wenn W. statt C a. 43 mit R a. 41 geht, ganz sicher den isolirten P von 29.

oder C a. 43 (L a. 44. — S. P a. 36 gewinnt P). — S. P a. 36. — W. P a. 29. — S. P a. 29. — W. P a. 21. — S. C a. 39. — W. C a. 53. — S. C a. 29. — W. C a. 36. — S. L a. 27. — W. C a. 44. — S. *L auf* 39, S. L a. 39 gewinnt einen P.

4) W. *L auf* 35, seinen Plan siehe in der Var. des folgenden Zugs v. S. *C auf* 19. Bei jedem andern Zug, den er thäte, z. B. C a. 21, würde W. spielen: P a. 29. — S. C a. 37 (od. P a. 29. — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. C a. 29 *sch.* — S. R a. 8. — W. C a. 39 gewinnt zwei P). — W. L a. 14 *sch.* — S. R a. 14. — W. P a. 21 *sch.* — S. R a. 21. — W. C a. 36 *sch.* — S. R a. 13. — W. D a. 39. — S. C a. 27. — W. P a. 34 hat sehr gutes Spiel.

5) W. *P auf* 43, um mit D a. 42 den P von 14 anzugreifen.
S. *L auf* 46 verhindert diesen Plan.

6) W. *D auf* 46.
S. *C auf* 22.
7) W. *P auf* 44. } Angriff und *Deckung* von 37.

S. *C auf* 25, Zweck seines 4ten Zugs, um den L v. 35 zu treiben.

8) W. *L auf* 28 *schach*, er will dadurch den C einschliefsen.
S. *P auf* 19. Jetzt ist der C a. 25 eingeschlossen.

9) W. *L auf* 33, um P a. 34 zu ziehen, und C zu erobern.
S. *P auf* 26 attakirt L von 33, und öffnet zugleich einen Ausgang für seinen C.

10) W. *L auf* 51, um nachher mit P a. 34 den C zurück zu treiben, und dann mit P a. 36 seine mittel-P zu vereinigen.
S. *P auf* 27. Zöge er statt dessen: L a. 13, um zu *rochiren*. — W. P a. 36. — S. P a. 36 (P a. 38 wäre Wegnahme des *Gambit*-P, hier aber der bessre Zug, weil W. dann doch nur 2 statt 3 P in der Mitte vereinigte). — W. P a. 36, und hat jetzt durch dieses Spiel drei P in der Mitte vereinigt, also eine sehr gute Stellung.

11) W. *rochirt*, da der Feind seinen Plan zu Vereinigung der mittel-P
S. *L auf* 13, um *rochiren* zu können. vereitelt hat.

12) W. *L auf* 45, um hernach mit P a. 36 dieses Feld zu behaupten.
S. *C auf* 19 *deckt* 36.

13) W. *P auf* 30; diesen Zug thut er, weil, wenn der Feind *rochirt*, der P a. 30 sehr vortheilhaft steht.
S. *P auf* 24 *deckt* 31 gegen den L von 45, der alsdann den C von 22 schlagen würde, und öffnet 16 für seinen C.

14) W. *C auf* 52 *demaskirt* T von 57, und *deckt* 35.
S. *P auf* 25. Durch diese Vereinigung engt er den feindlichen linken Flügel ein.

15) W. *P auf* 41, um zu hindern, daſs S. P a. 34 zieht, was er thun würde, um beim Schlagen dieses P, den P von 25 a. 34 zu bringen, und seinen T zu *demaskiren*.
S. *C auf* 16 bedroht die feindliche D durch den Zug C a. 31.
16) W. *D auf* 47 attakirt 15.
S. *L auf* 22 *deckt* 15. *Rochirte* er jetzt, so nähme W. mit L a. 24 diesen P.
17) W. *C auf* 46.
S. *R auf* 12. *Rochiren* nach 7 wäre sehr nachtheilig für ihn. Nach 3 aber wäre noch unrathsamer, weil ihn da seine P nicht mehr *decken*. Jetzt macht er Raum für seine T.
18) W. *L auf* 42, um sich vortheilhaft a. 28 zu stellen.
S. *D auf* 13 *demaskirt* die T.
19) W. *L auf* 28; da ihn kein P vertreiben kann, so steht er hier sehr wirksam.
S. *T von* 1 *auf* 7, zum Angriff des feindlichen R, und um P von 15 vorschieben zu können.
20) W. *P auf* 48, um Raum für seinen C zu machen.
S. *P auf* 31.
21) W. *C auf* 56, um 39 zu *decken*. Wollte er mit P a. 23 den von 31 schlagen, dann verdoppelte S. seine T gleich, und die D von W. müſste retiriren, der R also dem Angriff der verdoppelten T ausgesetzt seyn.
S. *P auf* 32, um hernach mit P a. 39 dieses Feld Meister zu werden.
22) W. *R auf* 64, um 55 mit T a. 63 zu *decken*. Zöge er zu diesem Zweck: T a. 54. — S. P a. 39. — W. P a. 39. — S. P a. 39. — W. C a. 39. — S. L a. 40, und würde er nun T von 54 gegen L abtauschen.
S. *T auf* 15, um T von 8 zu *demaskiren*.
23) W. *T auf* 63.
S. *P auf* 39.
24) W. *D auf* 61
oder P a. 39. — S. P a. 39. — W. C a. 39 (od. L a. 24. — S. L a. 40. — W. D a. 45. — S. L a. 31. — W. L a. 31. — S. C a. 31. — W. D a. 47. — S. T a. 56 *sch.* gewinnt D). — S. C a. 31 *sch.* — W. C a. 56. — S. C a. 37. — W. D a. 46 (od. L a. 19 *sch.* — S. R a. 11. — W. D a. 46. — S. C a. 47 *sch.* gewinnt D). — S. C a. 47 *sch.* — W. D a. 47. — S. T a. 47 gewinnt D.
oder L a. 24. — S. L a. 40. — W. D a. 45. — S. L a. 31. — W. L a. 31. — S. C a. 31. — W. P a. 40. — S. C a. 46. — W. P a. 46. — S. D a. 40. — W. P a. 39 (damit S. nicht P a. 47 zieht). — S. P a. 39. — W. T a. 55. — S. P a. 47. — W. D a. 53 (od. T v. 57 a. 63. — S. D a. 56 *sch.* — W. T a. 56. — S. T a. 56 *matt*). — S. T v. 15 a. 16. — W. R a. 63. — S. D a. 31. — W. D a. 52. — S. T a. 56. — W. R a. 62. — S. D a. 52. — W. T a. 52. — S. T a. 52. — W. R a. 61. — S. T a. 50. — W. was er will. — S. T a. 64 *matt*.
S. *L auf* 31.
25) W. *L auf* 31.
S. *C auf* 31.
26) W. *P auf* 40 oder P a. 39. — S. P a. 39. — W. D a. 54 (um P

S. *P auf* 47. a. 22 zu ziehen). — S. P a. 47. — W. D a. 47.
27) W. *P auf* 31. — S. C a. 37. — W. D a. 61 (D a. 15. —
S. *P auf* 56. S. C a. 54 *matt*). — S. T a. 56 *sch.* — W. R
28) W. *R auf* 56. a. 56. — S. T a. 16 *sch.* — W. D a. 40. —
S. *T auf* 31. S. T a. 40 *matt.*
29) W. *P auf* 47. Zieht er: D a. 40. — S. T a. 55 *sch.* — W. R a.
S. *P auf* 40. 48 (T a. 55. — S. D a. 40 gewinnt D). —
30) W. *P auf* 39. S. T a. 56 *sch.* — W. R a. 56. — S. D a. 40
S. *P auf* 22. gewinnt D.
31) W. *R auf* 48.

In dieser Stellung, siehe Fig. 19. Nro. 1. Tab. XVII., würde das Spiel als unentschieden aufgegeben werden müssen.

§. 5.

Gambit der Königin.

(Siehe Erklärung der Kunstausdrücke.)

a) *Wenn der angebotene Gambit-P genommen wird.*

Die Spiel-Endungen mit dem *Gambit* des R haben schon gezeigt, dafs dadurch die Spiele weit lebhafter werden, als bei den gewöhnlichen Spiel-Anfängen. — Beim *Gambit* der D ist dies noch mehr der Fall, und sonderbar genug, so wie manche Meister rathen beim *Gambit* des R den angebotenen P nicht zu nehmen, um sich nicht den daraus entspringenden vielfältigen Angriffen auszusetzen, so sind beim *Gambit* der D alle Schachmeister ohne Ausnahme darin einig, den *Gambit* zu nehmen, was, wenn sie es auch nicht ausdrücklich sagen, doch alle ihre Muster-Spiele beweisen, indem keiner ein Spiel durchführt, in welchem der *Gambit* nicht genommen würde. Dafs indessen auch ohne Wegnahme des *Gambits* man sich dagegen vertheidigen könne, werden die Spiele dieses §. sub b) zeigen.

Die Absicht des *Gambit*-Gebers ist hier dieselbe wie beim *Gambit* des R. Es kommt also auch nur darauf hauptsächlich an, zu zeigen, wie durch ein gutes Gegen-Spiel der Plan des *Gambit*-Gebers zu vereiteln sei (siehe das bei Anfang des vorigen §. Gesagte).

Da es bei diesen Spiel-Anfängen Bedingung ist, dafs beide Spieler den P der D zwei Schritt, dann der erst Ziehende den P des L der D auch zwei Schritt zieht, und der Gegner diesen schlägt, so werden auch hier die Partien gleich mit dem 3ten Zug fortgesetzt, und die beiden ersten immer als geschehen angenommen.

1.

2) W. *D auf* 33 *schach*, attakirt auch 35.
S. *P auf* 19 oder C a. 19 *deckt* das *Schach*, und attakirt zugleich 36. — W. P a. 45 (D a. 35. — S. D a. 36. — W. D a. 36. — S. C a. 36, der sehr hinderlich für W. steht, indem er 61 bedroht). — S. P a. 29. — W. P a. 29 (weil ihm sonst der Feind nimmt). — S. L a. 12 (um mit C v. 19 a. 29 zu gehen). — W. L a. 35 (D a. 35. — S. C a. 29). — S. C a. 29. — W. D

a. 42. — S. C a. 35. — W. D a. 35. — S. C a. 22. — W. C a. 46, um a. 29 zu gehen, und da mit *matt* zu drohen. — S. L a. 20 *deckt* 29. — W. *rochirt*. — S. *rochirt*, und hat sich jetzt gegen alle Angriffe gesichert, auch besser Spiel, da er mehr *Officiere* vorgebracht hat, als W.

4) W. *D auf* 35.
S. *P auf* 29.
5) W. *P auf* 29.
S. *D auf* 25 *schach* attakirt 29.
6) W. *L auf* 52. Wollte er 29 *decken* mit D a. 43. — S. L a. 34 winnt D.
S. *D auf* 29.
7) W. *L auf* 43 attakirt 29.
S. *L auf* 21, Gegen-Angriff der D.
8) W. *D auf* 44. Zöge er: L a. 29. — S. L a. 35. — W. P a. 37. — S. L a. 62. — W. R a. 62, und kann nun nicht *rochiren*.
S. *D auf* 11, hier *maskirt* sie kein andres Stück.
9) W. *C auf* 52, um zu *rochiren*.
S. *C auf* 12, um zu *rochiren*.
10) W. *rochirt*. } Beide bringen die T auf offne Reihen.
S. *rochirt*, } wollte er ziehen: L a. 49. — W. P a. 42, und erobers nun sicher den eingeschlossenen L.
11) W. *R auf* 58 *deckt* 49. Vielleicht spielte er besser C a. 37, denn wenn S. jetzt zieht: C a. 27. — W. D a. 4 *sch*. — S. D a. 4. — W. T a. 4 *sch*. — S. R a. 4. — W. C a. 27. — S. L a. 27. — W. L a. 15 gewinnt T v. 8, oder wenn S. den C v. 27 nicht nimmt, diesen.
S. *C auf* 27.

In dieser Stellung Fig. 1. Nro. 4. Tab. VIII. hat S. jetzt den Angriff bekommen, und steht besser als W.

2.

3) W. *P auf* 45 *demaskirt* L zum Angriff a. 35.
S. *P auf* 26 *deckt* 35 oder P a. 29, um, wenn er genommen wird, die D abzutauschen. — W. D a. 33 *sch*. — S. P a. 19. — W. L a. 35. — S. P a. 26 (P a. 36. — W. P a. 36. — S. D a. 36. — W. L a. 14 *schach* gewinnt D). — W. L a. 26. — S. P a. 26. — W. D a. 26 *schach*; und hat drei P gegen einen L gewonnen, was immer vortheilhaft ist.
4) W. *P auf* 33.
S. *L auf* 17 (P a. 33. — W. D a. 33 *sch*. — S. L a. 12. — W. D a. 35 gewinnt einen P). Zöge er: P a. 19. — W. P a. 26. — S. P a. 26. — W. D a. 46 attakirt S., u. gewinnt einen *Officier*.
5) W. *P auf* 26; er nimmt den P, weil er durch seinen folgenden Zug den P v. 35 zu erobern denkt.
S. *L auf* 26.
6) W. *P auf* 42, nähme ihn S., so verlöre er seinen L v. 26.
S. *P auf* 21. Zöge er: D a. 28, um hernach 42 zu schlagen. — W. P a. 42. — S. L a. 42. — W. D a. 33 *schach* gewinnt immer jetzt den L v. 26. — Das *Decken* und Erhalten-Wollen seines P v. 35 würde also nachtheilig seyn, besser daher: er giebt diesen errungenen Vortheil auf, als durch eigensinnige Behauptung desselben sein Spiel zu verderben.
7) W. *P auf* 35.
S. *L auf* 19.
8) W. *C auf* 43, um hernach mit P a. 28 den L v. 19 einzuschliessen. Vielleicht spielte er besser: L a. 41. — S. L a. 41. — W. T a. 41. — S. D a. 13. — W. D a. 42. — S. C a. 22. — W. C a. 43, wo er ein freies und drohendes Spiel hat.

S. *L auf* 34 hält C a. 43 fest.

9) W. *L auf* 52. Zöge er jetzt: P a. 28. — S. P a. 28. — W. P a. 28. — S. L a. 28 gewinnt P.
S. *L auf* 43, wodurch er den Plan von W., P a. 28 zu bringen,

10) W. *L auf* 43. vernichtet.
S. *C auf* 22; wenn er dieses Feld nicht *deckte*, so würde W. P a. 28 doch ziehen, und dann mit L a. 15 den T v. 8 erobern. Auch kann er jetzt *rochiren*.

11) W. *P auf* 46, um 55 gegen L v. 19 zu *decken*, den L v. 62 zie-
S. *rochirt*. hen, und dann *rochiren* zu können.

12) W. *L auf* 44 nimmt Richtung a. 16, bringt den L ins Spiel, und macht Raum zum *rochiren*.
S. *C auf* 32 *demaskirt* den P von 14 und die D.

13) W. *C auf* 53. Zöge er jetzt: P a. 39. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 52 (R a. 53 od. 62. — S. C a. 47 *schach* gewinnt T), und kann nun nicht *rochiren*.
S. *P auf* 30 *maskirt* den L von 44.

14) W. *rochirt*.
S. *D auf* 31 attakirt 45.

15) W. *D auf* 52 *deckt* 45 (P a. 39. — S. D a. 55 *matt*). Zöge er: P a. 37. — S. D a. 45 *sch.* — W. R a. 64. — S. P a. 37. — W. P a. 37. — S. L a. 37. — W. L a. 37. — S. D a. 37 ge-
S. *C auf* 12 *demaskirt* T von 1. winnt einen P.

16) W. *L auf* 25 attakirt 11.
S. *C auf* 18 *deckt* 11.

17) W. *P auf* 27 attakirt 18. Zöge er: L a. 18. — S. P v. 9 a. 18. — W. T a. 1. — S. T a. 1, der nun dem Feind in der Flanke
S. *C auf* 28 *deckt* 11 und attakirt 45. operiren kann.

18) W. *P auf* 38, weil sonst S. mit C a. 45 einen P gewinnt, 62 at-
S. *D auf* 23. takirt, und *matt* a. 55 droht.

19) W. *P auf* 47. Zöge er: L a. 35. — S. C a. 45. — W. T a. 54 (D a. 45. — S. D a. 55 *matt*). — S. L a. 55. — W. C a. 47 (T a. 55. — S. D a. 55 *matt*). — S. C a. 47, und muſs nun
S. *D auf* 39. gewinnen.

20) W. *L auf* 35 attakirt den ihm sehr hinderlichen C von 28.
S. *D auf* 48, um mit *matt* a. 55 zu drohen.

21) W. *L auf* 28, bei jedem andern Zug würde S. C a. 45 den P nehmen, und diesen erobern, da W. sich gegen *matt decken* muſs. Vielleicht würde aber der Zug T a. 54 sein Spiel bessern, denn wenn jetzt spielt:
S. C a. 45. — W. D a. 45 gew. C.
oder C a. 47. — W. C a. 47 gew. C. } u. ist fürs erste gegen alles *gut*.
oder T a. 22. — W. L a. 28. — S. L a. 28. — W. C a. 43. — S. L a. 19. — W. P a. 37. — S. P a. 37. — W. D a. 45 hat jetzt den schädlichen L von 19 *maskirt*, kann sich gegen alle Angriffe *decken*, und wird den P v. 37 wieder erobern. Wollte S. statt L a. 19 ziehen: T a. 23. — W. C a. 28. — S. C a. 47. — W. P a. 47. — S. T a. 47 *sch.* — W. T a. 55. — S. T a. 55. — W. D a. 55. — S. D a. 55. — W. R a. 55. — S. P a. 28. — W. L a. 11, und das Spiel wäre noch lange hinzu-
S. *L auf* 28 droht *matt* a. 55. halten.

22) W. *C auf* 43 *deckt matt* durch *Demaskirung* der D, u. attakirt 28.
S. *L auf* 19; diesen muſs er auf der Reihe 1—64 erhalten.

13) W. *L auf* 11; statt diesen Zug zöge er besser: P a. 37 u. D a. 45.
S. *C auf* 47.
14) W. *T auf* 54. Zöge er: P a. 47. — S. D a. 47 *sch.* — W. D
S. *T auf* 22. a. 55. — S. D a. 55 *matt.*

In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 2. Tab. XVII. ist die Lage von W. kritisch, da S. suchen wird seinen T a. 23 zu bringen, wo dann der K von W. in grofser Gefahr schwebt. — Jetzt hilfe ihm der Zug P a. 37 nichts, wegen den C a. 47.

3.

3) W. *P auf* 45.
S. *P auf* 29.
4) W. *D auf* 33 *schach* oder P a. 28. — S. C a. 22. — W. L a. 35. — S. P a. 19. — W. C a. 43 (P a. 19. — S. D a. 60. — W. R a. 60. — S. C a. 19 *deckt* 29, und W. darf nicht mehr *rochiren*). — S. L a. 34. — W. D a. 42 (L a. 52. — S. L a. 43. — W. L a. 43. — S. P a. 28. — W. L a. 42 [L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12. — S. C a. 12 *deckt* 29]. — S. C a. 19 hat in alle Fälle einen P gewonnen, und 2 vereinigte mittel-P, also kein schlecht Spiel). — S. L a. 43 *sch.* — W. D
S. *L auf* 12. a. 43. — S. P a. 28. — W. D a. 29 *sch.* —
5) W. *D auf* 35. S. L a. 21. — W. L a. 42. — S. C a. 19.
S. *P auf* 36. — W. D a. 47. — S. *rochirt* R a. 7, und
6) W. *D auf* 36. hat nun auch besser Spiel als W., da er schon
S. *C auf* 19. *rochirt*, und 3 *Officiere* vorgebracht hat.
7) W. *D auf* 60, a. 44 *maskirte* sie L von 62, wo anders hin wird sie immer angegriffen, und verliert Tempos, wogegen der Feind Stücke vorbringt.

S. *C auf* 22 hat nun 3 Stücke vorgebracht, und der Gegner noch keins, also eine weit bessere Stellung. — Dies beweiset, dafs der 4te Zug von W. schlecht ist.

4.

3) W. *P auf* 45.
S. *P auf* 30 hält jetzt P a. 45 fest, und wird durch den 5ten
4) W. *L auf* 35. Zug von S. nicht *maskirt.*
S. *P auf* 21 *deckt* 14 und 30, *maskirt* aber den L von 3.
5) W. *P auf* 46, um hernach P a. 37 zu spielen.
S. *C auf* 22 verhindert den Plan von W.
6) W. *C auf* 43 erneuert den Angriff a. 37.
S. *P auf* 27 hindert dadurch die Vereinigung der mittel-P v. W.
7) W. *C von* 63 *auf* 53, um zu *rochiren*. Zöge er: P a. 27. — S. L a. 27, und hat nun eine, dem W. nach dem *Rochiren* sehr hinderliche Stellung.
S. *C auf* 19 zum Angriff a. 36.
8) W. *rochirt.*
S. *P auf* 31, um P v. 30 a. 38 bringen zu können, u. um 38 gegen den Zug v. W. C a. 38 zu *decken*, wodurch 21 attakirt würde.
9) W. *P auf* 27. Zöge er: P a. 28. — S. C a. 25. — W. L a. 26 *sch.* — S. R a. 14 erhält eine gute Stellung.
S. *D auf* 60. Wollte er jetzt L a. 27 ziehen, so gewönne W. mit
10) W. *T auf* 60. abtauschen der D ein Tempo.

S. *L auf* 27.
11) W. *C auf* 36. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 2. Tab. XVII. kann folgendes Spiel statt finden:
S. *L auf* 36 oder R a. 13 *deckt* 21. — W. C a. 33. — S. L a. 29.
1) W. *P auf* 36. — W. C a. 19 *sch.* — S. P a. 19, und
S. *P auf* 24. ist dieser P nun isolirt.
2) W. *C auf* 26 bedroht 11.
S. *R auf* 13.
3) W. *C auf* 11. — S. *T auf* 2.
4) W. *P auf* 28. — S. *P auf* 28.
5) W. *C auf* 28 *sch.* — S. *C auf* 28.
6) W. *L auf* 28. — S. *C auf* 34. Zöge er: L a. 21. — W. T
7) W. *L auf* 42. — S. *T auf* 4. a. 61.
8) W. *L auf* 45. — S. *P auf* 18.
9) W. *T auf* 4. — S. *R auf* 4.
10) W. *T auf* 60 *sch.* — S. *R auf* 13.
11) W. *P auf* 41, u. s. w., wo jetzt beide Spiele immer noch gleich stehen.

5.

Die vier ersten Züge wie im vorigen Spiel.

5) W. *D auf* 42 attakirt 21.
S. *D auf* 22 *deckt* 21.
6) W. *C auf* 43, um a. 26 einen Angriff a. 11 zu machen. Vielleicht spielte er besser: P a. 28, weil S. alsdann, um 21 zu *decken*, den R a. 13 oder 14 ziehen muſs.
S. *P auf* 19 *deckt* 26 und 28.
7) W. *C von* 63 *auf* 53 *deckt* 36, macht Raum zum *rochiren*, und *maskirt* 54 nicht.
S. *C auf* 13, um ihn a. 28 zu bringen zur *Deckung* v. 21, und
8) W. *rochirt.* somit die D frei zu machen.
S. *C auf* 28.
9) W. *P auf* 46, um hernach P a. 37 zu bringen. Zöge er jetzt: P a. 37. — S. C a. 43. — W. P a. 43 (C a. 43. — S. D a. 36 gew. P), — S. P a. 37 gewinnt immer einen P.
S. *P auf* 17, um mit P a. 26 den L v. 35 zu attakiren.
10) W. *P auf* 37, Zweck des 9ten Zugs, und Plan des 12ten Zugs.
S. *C auf* 43.
11) W. *P auf* 43, mit C a. 43. — S. D a. 36 *schach* gewinnt P.
S. *P auf* 26, Plan des 9ten Zugs.
12) W. *P auf* 29 attakirt D, Plan des 10ten Zugs.
S. *P auf* 35, um, wenn W. spielt, P a. 22 oder D a. 35 den *Officier* gewonnen zu haben.
13) W. *D auf* 2 hat jetzt für den verlornen L einen andern *Officier*
S. *T auf* 2. erobert.
14) W. *P auf* 22.
S. *P auf* 22 hat zwar den *Gambit*-P erhalten, aber dagegen 2 verdoppelte P.
15) W. *L auf* 45, weil sonst S. zieht: P a. 27, und dadurch einen verdoppelten P *demaskiren* würde.
S. *P auf* 29, um, wenn W. ihn schlägt, seinen doppel-P zu *demaskiren*, und 2 P in der Mitte zu vereinigen.

16) W. *T von* 62 *auf* 60, um wenn S. zieht: P a. 36, den T auf eine offne Reihe zu bringen.
S. *T auf* 10, um diesen zu Unterstützung seiner P brauchen zu können.
17) W. *R auf* 62, zur *Deckung* von 52. Vielleicht zöge er besser a. 54, wohin er doch im 21sten Zug mufs.
S. *T auf* 7 zum etwanigen Angriff a. 55, und um diesen T vorbringen zu können.
18) W. *P auf* 47, damit S. ihn nicht etwa nehmen könne, wenn R von 62 abzieht.
S. *L auf* 21, um a. 28 zu gehen, wo er 19 und 35 *deckt*.
19) W. *T von* 60 *auf* 58, um T von 10 zu treiben, und mit T a. 18 zwei P zu attakiren.
S. *T auf* 58, um zu verhindern, dafs W. T a. 18 bringe. Wollte er die P *decken* durch T a. 9 und L a. 28, so schlösse er seinen T ein, und der feindliche wäre Meister a. 2 zu gehen.
20) W. *T auf* 58.
S. *L auf* 28 *deckt* 19 und 35, und attakirt 46.
21) W. *R auf* 54 *deckt* 46. Diesen Zug hätte er sparen können, wenn er im 17fen gleich dahin gegangen wäre. Vielleicht könnte er auch spielen: T a. 2 *sch.* — S. R a. 14. — W. T a. 10 *sch.* — S. L a. 13. — W. P a. 29. — S. P a. 29. — W. L a. 27. — S. T a. 5. — W. R a. 54. — S. R a. 21. — W. T a. 13. — S. T a. 13. — W. L a. 13. — S. R a. 13. — W. P a. 38. In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 4. Tab. VIII. würde es hauptsächlich auf gutes Spiel der P und *Opposition* (siehe Cap. 4.) ankommen. Zöge S. P a. 37 (P a. 38. — W. C a. 38. — S. L a. 37. — W. R a. 45. — S. R a. 20. — W. R a. 36 gewinnt P v. 35). — W. C a. 36. — S. R a. 22. — W. R a. 45, und
S. *R auf* 14. würde alsdann das Spiel *remis* werden,
22) W. *T auf* 10 *sch.* weil die gegenseitigen T-*Bauern* sich
S. *L auf* 13. festsetzen, und S. mit R 23 und 22. —
23) W. *T auf* 9. W. R a. 54 und 55 hin und her ziehen.

In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 2. Tab. XVII. wird, da W. jetzt durch Eroberung des P von 17 den gegebenen *Gambit* wieder bekommt, die Partie *remis* werden, indem beide Spiele gleich stehn. Wollte zum fernern Angriff W. spielen:

1) W. *P auf* 29. — S. *P auf* 29.
2) W. *L auf* 27. — S. *T auf* 5.
3) W. *L auf* 13. — S. *T auf* 13.
4) W. *T auf* 17, so würde das Spiel ebenfalls unentschieden, denn wenn S. P a. 37. — W. C a. 36 u. s. w.

6.

3) W. *P auf* 45.
S. *L auf* 30; er bringt ihn vor, um nicht durch P a. 21, wie im vorigen Spiel, diesen L zu *maskiren*; hält dadurch P a. 45
4) W. *L auf* 35. fest, und den L v. 59 eingeschlossen.
S. *P auf* 21 *demaskirt* L und *deckt* 14, wenn etwa W. D a. 42 zöge wie im vorigen Spiel.
5) W. *C auf* 43, um hernach mit P a. 37 den L a. 30 anzugreifen, und zugleich L v. 59 zu *demaskiren*. Zöge er: D a. 42. — S. D a. 3, und dann mit P a. 17 und 28 gegen L v. 35.

S. *C auf* 22 *deckt* 37.

6) W. *P auf* 46, um doch 37 zu besetzen.
S. *L auf* 34 oder L a. 20. — W. P a. 37. — S. C a. 37. — W. P a. 37. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 62 (P a. 47. — S. L a. 47 *sch.* — W. P a. 47. — S. D a. 64. — W. P a. 30. — S. D a. 63 *schach* gewinnt T gegen C). — S. L a. 37. — W. C a. 37. — S. D a. 37. — W. C a. 46 *deckt* 55. — S. C a. 12. In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 2. Tab. XVII. hat S. die Angriffe von W. abgewehrt, ihn am *rochiren* gehindert, 2 mittel-P gegen einen *Officier* getauscht, und den P von 36 isolirt, dabei auch eine gute Stellung.

7) W. *D auf* 33 *schach* attakirt 34. Zöge er jetzt: P a. 37. — S. L a. 43 *sch.* — W. P a. 43. — S. C a. 37. — W. P a. 37. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 62. — S. D a. 37. — W. C a. 46. — S. P a. 27. — W. L a. 26 *sch.* — S. C a. 19. — W. L a. 19. — S. D a. 19. — W. C a. 29. — S. D a. 37, und hat eine sehr gute Stellung mit 2 P mehr gegen einen *Officier* weniger.
S. *C auf* 19 *deckt* 34.

8) W. *C auf* 53, um 43 ablösen zu können.
S. *rochirt*, und hat bis jetzt immer W. gehindert, P a. 37 zu nehmen; um seinen L zu *demaskiren*.

9) W. *rochirt*, um seinen Plan des 5ten Zugs auszuführen.
S. *L auf* 23; da er jetzt nicht mehr P von 37 abhalten kann, so benutzt er das gewonnene Tempo, um den L zu sichern.

10) W. *P auf* 37 hat nun endlich seinen Plan erreicht, die mittel-P zu vereinigen, und den L zu *demaskiren*.
S. *C auf* 36. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 4. Tab. VIII. kann folgendes Spiel statt finden:

1) W. *C auf* 36 (D a. 34. — S. C a. 51 gew. T u. P für L) oder T
S. *D auf* 36 *sch.* a. 60. — S. C a. 53 *sch.* — W. L
2) W. *R auf* 64. a. 53. — S. D a. 13 gew. P.
S. *L auf* 27 gew. einen P, od. auch D a. 35 hat immer gut Spiel.

7.

8) W. *P auf* 37. Dieser Zug ist immer besser als der in den vorigen Spielen gethane, mit P a. 45. Jetzt kann S. nicht P oder L a. 30 bringen, und W. bedarf des weitern Spiels nicht, um diesen P a. 37 zu bringen, was er stets in den vorigen Partien zu bezwecken suchen mufste.
S. *P auf* 26 *deckt* 35 oder P a. 29. — W. D a. 33 *schach*, um P a. 29 zu nehmen ohne Abtausch der D. — S. P a. 19. — W. P a. 29. — S. D a. 36. — W. D a. 35. — S. D a. 29. — W. C a. 46. — S. D a. 11, und wird nun mit L a. 21 die D von 35 verjagen, wodurch er eine gute Stellung erhält.

4) W. *P auf* 33 attakirt 26.
S. *P auf* 19 *deckt* 26.

5) W. *P auf* 26.
S. *P auf* 26, und *demaskirt* den doppel-P.

6) W. *P auf* 42.
S. *P auf* 29. Zöge er:
L a. 17 (P a. 42. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12. — S. C a. 12. — W. D a. 42 gewinnt P). —

W. P a. 35. — S. P a. 35. — W. L a. 35. — S. L a. 35. — W. D a. 33 *sch.* — S. C a. 12. — W. D a. 35 gew P. oder P a. 25. — W. P a. 35. — S. P a. 33. — W. P a. 28. — S. P a. 21. — W. C a. 52. — S. P a. 28. — W. P v. 35 a. 28, und hat W. jetzt alle seine P verbunden, dagegen S. zwei isolirte P am rechten Flügel.

oder D a. 11. — W. P a. 35. — S. P a. 35. — W. D a. 33 *sch.* — S. L a. 12. — W. D a. 35 gewinnt P.

7) W. *P auf* 28.
S. *C auf* 22 attakirt 37.

8) W. *P auf* 46 *deckt* 37. Wollte er dies thun mit C a. 43 oder 52. — S. P a. 34 oder 43. — W. C wo er will. — S. C a. 37, und schiebt dann die P von 26 und 35 vor, gewinnt also einen P und gute Stellung seiner P.
S. *C auf* 37, um mit D anzugreifen.

9) W. *P auf* 37.
S. *D auf* 40 *schach.*

10) W. *R auf* 52. Zöge er. R a. 53 (P a. 47. — W. D a. 37 *schach* gewinnt T v. 64). — W. D a. 37 *sch.* — S. R a. 52. — W. D a. 38, und es träte nun das gezeigte Spiel wieder ein, mit Verlust des P v. 37.
S. *D auf* 38 *sch.*

11) W. *R auf* 43. Zöge er: a. 51, 53 od. 61. — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 54. — S. L a. 27 *sch.* — W. R a. 47. — S. D a. 23 *sch.* — W. R a. 46 (R a. 40. — S. L a. 13 *sch.* — W. L a. 31. — S. D a. 31 *matt*). — S. L a. 39 *sch.* gewinnt D.
S. *P auf* 34 *sch.*

12) W. *R auf* 50 oder R a. 35. — S. P a. 25. — W. R a. 44 (T a. 25, anders *matt.* — S. T a. 25. — W. R a. 34. — S. C a. 19 *sch.* — W. R a. 35. — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 43. — S. D a. 58, und muſs gewinnen). — S. L a. 17 *sch.* — W. R a. 51. — S. D a. 37 *sch.* — W. R a. 50. —
S. *P auf* 43 *sch.*

13) W. *C auf* 43. S. L a. 62. — W. D a. 62. — S. D
S. *P auf* 43 *sch.* a. 36 *sch.* — W. R a. 49 (R a. 51. —

14) W. *R auf* 43. S. D a. 57 gewinnt T). — S. P a.
S. *D auf* 37. 33, und muſs gewinnen.

In dieser Stellung Fig. 4. Nro. 4. Tab. VIII. wird S. gewinnen müssen.

8.

Die sechs ersten Züge wie im vorigen Spiel.

7) W. *P auf* 29 statt a. 28 wie im vorigen Spiel.
S. *D auf* 60, um dem Feind das *Rochiren* zu verhindern.

8) W. *R auf* 60.
S. *L auf* 17 zur *Deckung* von 26 und 35. Zöge er: L a. 21. — W. C a. 43 attakirt 26. — S. P a. 34 (P a. 17. — W. C a. 26. — S. P a. 26. — W. T a. 1 gewinnt T). — W. C a. 26 bedroht 11. — S. C a. 17 *deckt* 11. — W. L a. 35 gewinnt P.

9) W. *C auf* 43.
S. *L auf* 27 attakirt 4. Zöge er: P a. 42. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 26. — W. C a. 26 attakirt 11, und wird nun P von 42

10) W. *C auf* 28 bedroht 11. erobern.
S. *R auf* 4 *deckt* 11.

11) W. *L auf* 45 *deckt* 54.
S. *L auf* 45.
12) W. *C auf* 45. Schlüge er mit P v. 54, so hätte er 3 P hinterein-
S. *P auf* 42. ander.
13) W. *T auf* 25. Vielleicht thäte er besser, mit T a. 58 den P von
42 wegzuschaffen, da dieser ihn viel zu schaffen macht, wie das
folgende Spiel zeigt.
S. *C auf* 13; er will den T erobern, wie sein folgendes Spiel
14) W. *L auf* 26. zeigt.
S. *C von* 13 *auf* 19.
15) W. *L auf* 19. Vielleicht spielte er besser: L a. 17. — S. C a.
25 (C a. 17. — W. T a. 17, wo er den P v. 42 noch immer auf-
halten kann mit T a. 57 u. 58, u. dann Herbeiziehen des C v. 6).
— W. L a. 10. — S. R a. 11. — W. L a. 1. — S. C v. 2 a. 13.
— W. L a. 19. — S. R a. 19. — W. R a. 53. — S. P a. 50. —
W. C a. 46. — S. T a. 2. — W. T a. 58, und kann nun viel-
S. *C auf* 19. leicht P v. 50 wegschaffen.
16) W. *T auf* 17. Vielleicht wäre T a. 57 besser. — S. P a. 50. —
W. T a. 58. — S. T a. 2. — W. R a. 52; es wird ihm aber
nun schwer halten, P von 50 zu erobern.
S. *P auf* 50. In dieser Stellung Fig. 6. Nro. 2. Tab. XVII. muß
W. R a. 51 stehen, und S. C a. 34 *schach* gewinnt T von 49, wo
ihm die Partie gewinnen machen muß.

9.

Die acht ersten Züge wie im vorigen Spiel.

9) W. *P auf* 35 statt C a. 43 wie im vorigen Spiel, wo der P von
S. *P auf* 35. 35 ihm Nachtheil brachte.
9) W. *C auf* 52. Zöge er: T a. 33 attakirt 35 (C a. 41. — S. L a.
41). — S. L a. 26, und muß der T retiriren.
S. *L auf* 27 attakirt 54.
10) W. *P auf* 46 oder C a. 35. — S. L a. 35 (L a. 54. — W. C a. 2
S. *L auf* 36 attak. 57 u. 29. *sch.* — S. R a. 13. — W. L
11) W. *T auf* 25 *deckt* 29 u. sich a. 17. — S. C a. 17. — W.
S. *C auf* 13. selbst. T a. 17 gewinnt einen (W.
12) W. *L auf* 35. *cier*). — W. L a. 36. —
S. *C von* 13 *auf* 19. S. L a. 54. — W. L a. 2
13) W. *T auf* 17. gewinnt T.
S. *C auf* 17. oder L a. 36. — W. C a. 20 *sch.* — S.
14) W. *L auf* 17. R a. 13. — W. L a. 17. — S. L a.
S. *C auf* 29. 57. — W. L a. 10. — S. L a. 4
15) W. *L auf* 26 *schach.* — W. C a. 30 *sch.* — S. R a. 22. —
W. L a. 1 gewinnt L.

Bei diesem Spiel hat W. einen T gegen 2 *Officiere* getauscht, ohne keinen Vortheil, und wird daher Mühe haben, nicht zu verlieren, in keinem Fall aber gewinnen können, zumal bei seiner schlechten Stellung.

10.

3) W. *P auf* 37.
S. *P auf* 29.
4) W. *D auf* 33 *sch.* } Siehe diese Züge in der Variante des 3ten Zugs
S. *P auf* 19. } von S. Nro. 7.

5) W. *P auf* 28; er nimmt den P von 29 nicht, weil, wie benannte
S. *P auf* 28 attakirt D. Variante zeigt, er dadurch
6) W. *D auf* 60 sein Spiel verschlechtert.
S. *P auf* 28.
7) W. *P auf* 28, der nun isolirt ist.
S. *C auf* 22.
8) W. *C auf* 48. } Angriff und *Deckung* von 28.
S. *L auf* 34.
9) W. *L auf* 52.
S. *L auf* 43.
10) W. *L auf* 43.
S. *D auf* 20. Schlüge er P von 28 mit C, so nähme W. mit L P von 29. Wollte S. den P mit D a. 28 schlagen, so tauschte W. die D ab, und nähme dann P von 29.
11) W. *D auf* 53 attakirt 29 oder P a. 42. — S. P a. 34 (L a. 17. — W. P a. 35. — S. P a. 35. — W. L a. 35. — S. L a. 35. — W. D a. 33 *sch.* gewinnt einen P). — W. L a. 52. — S. P a. 43. — W. L a. 45. — S. D a. 28 hat 2 P mehr, u. gute Stellung.
S. *C auf* 12. Zöge er, D a. 28. — W. T a. 60. — S. D wo er will. — W. L od. D a. 29, und hat also seinen Zweck erreicht.
12) W. *C auf* 46, neuer Angriff a. 29.
S. *P auf* 37, da er anders diesen P nicht retten kann.
13) W. *C auf* 31 attakirt 37.
S. *rochirt.*
14) W. *C auf* 37.
S. *C auf* 37.
15) W. *D auf* 37.
S. *C auf* 27 attakirt D.
16) W. *D auf* 36 droht *matt* a. 15. — Vielleicht spielte er besser D
S. *T auf* 5 *schach.* a. 29.
17) W. *L auf* 53.
S. *C auf* 44 *schach.*
18) W. *R auf* 62. Zieht er: R a. 60. — S. C a. 54 *schach.* — W. D a. 54. — S. D a. 28 *sch.* — W. D a. 36. — S. D a. 31 droht nun mit T a. 4, behält also immer den Angriff.
S. *D auf* 23 *deckt* 15.
19) W. *P auf* 42 attakirt 35. Nimmt ihn S., so schlägt L a. 44 den
S. *T auf* 37. C, und attakirt 23.

In dieser Stellung scheint die D a. 36 verloren, denn sie ist ganz abgeschnitten; aber der Zug von W. L a. 32 rettet sie, denn S. darf diesen L nicht nehmen, ohne *matt* zu seyn; er muſs also D abtauschen, wird aber dann durch T a. 38 eine gute Stellung einnehmen, und die Partie gewinnen, indem er durch fortgesetzte schwere Angriffe den Feind verfolgen kann.

11.

3) W. *P auf* 37.
S. *P auf* 29.
4) W. *P auf* 29. Zöge er: L a. 35. — S. D a. 36, und muſs W. nun die D abtauschen, oder L a. 44 setzen, wodurch er ein
S. *D auf* 60 *sch.* Tempo verliert, was der Gegner zum
5) W. *R auf* 60. Vorbringen eines Stücks benutzt.

S. *L auf* 21.
6) W. *C auf* 52. } Alles Züge zum Angriff und zur Vertheidigung von
S. *P auf* 26. } 35. Zöge W. im 6ten Zug: C a. 41 attakirt 26. —
S. L a. 41. — W. P a. 41, und hat dadurch einen
7) W. *P auf* 33.
S. *P auf* 19. } nachtheiligen doppel-P, wogegen S. jetzt P v. 26
mit P a. 26 ferner gut *decken* kann. Zöge W. aber
8) W. *P auf* 26. im 6ten Zug: P a. 33. — S. P a. 19. — W. C a.
S. *P auf* 26. 41. — S. L a. 41. — W. T a. 41. — S. P a. 26.
9) W. *P auf* 42. — W. P a. 26. — S. P a. 26. — W. P a. 42. —
S. C a. 12. — W. P a. 35. — S. P a. 35. — W. L
a. 50 *deckt* 29. — S. C a. 13. — W. P a. 38, um a. 30 den L
zu attakiren. — S. P a. 23. — W. P a. 48 *deckt* 39. — S. P a.
32. — W. C a. 46. — S. C a. 18. — W. C a. 31. — S. r*ochirt* R a. 7. — W. C a. 21. — S. P a. 21. — W. P a. 47.
— S. T v. 6 a. 4 *sch.* — W. R a. 51. — S. P a. 25. In dieser Stellung kann W. spielen: L a. 43 zum Angriff a. 25, oder L a. 36 zum Angriff a. 18, oder T a. 43 zum Angriff a. 31. oder P a. 40, um mit L a. 48 den T zu *demaskiren*, und ihn anzugreifen. — Der Spieler hat also verschiedene Wahlen.
S. *P auf* 25. Zöge er: P a. 43 (P a. 42. — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12. — S. C a. 12. — W. C a. 42 gewinnt P). — W. L a. 26 *sch.* — S. L a. 12. — W. L a. 12. — S. C a. 12. — W. C a. 35, und wird nun mit C a. 53 den P
10) W. *P auf* 35. von 43 auch erobern.
S. *P auf* 34. In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 4. Tab. VIII. stehen die Spiele ziemlich gleich, da S. zwar einen P weniger, dagegen aber 2 freie P, und W. einen isolirten und verdoppelten P hat, von denen einer gewifs verloren geht.

12.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4) W. *P auf* 28.
S. *P auf* 30.
5) W. *L auf* 35 oder C a. 43. — S. C a. 22. — W. P a. 46. — S. L
27. — W. C a. 33 (L a. 35. — S. P a. 37. — W. P a. 37. —
S. C a. 39. — W. C a. 48. — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 52 [R a.
62. — S. *rochirt schach.* — W. R a. 53. — S. C a. 54. —
W. C a. 54. — S. D a. 54 *sch.* — W. R a. 44. — S. D a. 34
sch. — W. R a. 51. — S. D a. 35. — W. T a. 61. — S. T
a. 54 *sch.* — W. T a. 53. — S. L a. 39 gewinnt T und Partie.
— S. C a. 45 [C a. 54. — W. D a. 61 *deckt* 64]. — W. D a.
53. — S. L a. 39. — W. D a. 44. — S. D a. 24. In dieser Stellung Fig. 7. Nro. 2. Tab. XVII. mufs bei der guten Stellung S. das Spiel gewinnen). — S. C a. 37. — W. P a. 37 (D a.
53. — S. L a. 54 *sch.* — W. R a. 60. — S. D a. 28 *sch.* —
W. R a. 51. — S. D a. 44 *sch.* — W. D a. 44. — S. P a. 6
sch. — W. L a. 44. — S. C a. 27. — W. C a. 27. — S. L
a. 27 hat 2 P gewonnen, eine gute Stellung, kann noch *rochiren*, und mufs nun gewinnen). — S. D a. 40 *sch.* — W. R a. 3
(P a. 47. — S. D a. 37 *sch.* — W. D a. 53. — S. D a. 28. —
W. D a. 35. — S. D a. 35. — W. L a. 35. — S. L a. 63. —
W. T a. 63. — S. C a. 19, und hat gegen einen L wenige drei P mehr). — S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 43. — S. L a. 3

sch. — W. R a. 35. — S. D a. 37. In dieser Stellung Fig. 6, Nro. 4. Tab. VIII. ist der Vortheil augenscheinlich für S.

S. *C auf* 22. Zöge er: P a. 37. — W. D a. 32 *sch.* — S. R a.

6) W. *P auf* 46 *deckt* 37. 12. — W. D a. 29 gewinnt P

S. *P auf* 37.

7) W. *P auf* 37.

S. *C auf* 37, besser noch L a. 27. — W. C a. 46. — S. C a

8) W. *D auf* 32 *schach.* 39, wo er eine sehr gute Stel-

S. *P auf* 23. lung erhielte.

9) W. *D auf* 29 *schach* hat jetzt den *Gambit*-P wieder erobert.

S. *D auf* 13.

10) W. *D auf* 13 *schach.* Zöge er: D a. 8. — S. C a. 47 *schach*, und

S. *L auf* 13. gewinnt den T wieder.

11) W. *L auf* 38 attakirt 11.

S. *C auf* 20 *deckt* 11, und attakirt 35.

In dieser Stellung Fig. 7. Nro. 4. Tab. VIII. ist das Spiel als gleich zu betrachten.

13.

Die drei ersten Züge wie in Nro. 10.

4) W. *P auf* 28.

S. *L auf* 27.

5) W. *L auf* 35.

S. *P auf* 30. Zöge er: C a. 22. — W. D a. 51. — S. C a. 39 (*rochirt*. — W. L a. 31. — S. D a. 20, und die Spiele stehen gleich gut). — W. L a. 26 *sch.* — S. P a. 19. — W. D a. 27. — S. D a. 25 *sch.* (P a. 26. — W. D a. 26 *sch.* gewinnt P). — W. C a. 43. — S. C a. 12 (P a. 26. — W. D a. 3 *sch.* — S. D a. 4. — W. D a. 39 gewinnt 2 *Officiere*. Zöge er statt P a. 26: C a. 17. — W. L a. 19 *sch.*, und gewinnt D). — W. P a. 19. — S. C a. 27. — W. P a. 10 *sch.* — S. D a. 26. — W. P a. 8 D *sch.* — S. T a. 3. — W. C a. 26. — S. C a. 44 *sch.* — W. R a. 52 (R a. 62, 60, 53. — S. C a. 59 od. 54 *sch.*, od. T a. 59 *sch.* gew. immer einen *Offic.*). — S. *rochirt*. — W. R a. 44. — S. T v. 6 a. 4 *sch.* — W. R a. 53. — S. T a. 51 *sch.* — W. R a. 46. — S. P a. 32. — W. C a. 48. — S. T a. 44 *sch.* — W. L a. 45. — S. T a. 54 *sch.* — W. R a. 47 (C a. 54. — S. T a. 45 *matt*). — S. T a. 45 *sch.* — W. R a. 40. — S. T a. 55. — W. C a. 31 (R a. 32. — S. C a. 22 *sch.* — W. R a. 40. — S. T a. 39 *matt*). — S. C a. 22. — W. P a. 48. — S. T v. 45 a. 47. — W. C a. 14 (da er doch nicht zu retten ist). — S. R a. 14. — W. C a. 20 *sch.* — S. R a. 21. — W. C a. 30. — S. P a. 31 *matt*. Ein sehr schönes Spiel gegen einen übermächtigen Feind.

6) W. *D auf* 51 *deckt* 37, und macht einen *verdeckten* Angriff a. 27 durch L a. 26 *sch.*, siehe die Variante des 5ten Zugs von S. Zöge er: C a. 43 (P a. 46. — S. P a. 37. — W. P a. 37. — S. D a. 40 *sch.* gewinnt P v. 37). — S. C a. 22. — W. L a. 31. — S. P a. 24 (L a. 54 *sch.* — W. R a. 54. — S. C a. 39 *sch.* — W. D a. 39. — S. P a. 39. — W. L a. 4. — S. R a. 4 hat einen *Officier* verloren). — W. L a. 52 (L a. 40. — S. P a. 31. — W. L a. 47. — S. P a. 38 gewinnt einen *Officier*). — S. P

a. 37. — W. C a. 37. — S. C a. 37. — W. D a. 32 *sch.* —
S. R a. 6. — W. D a. 29. — S. C a. 54. — W. L a. 43. —
S. D a. 13 gewinnt T von 64, und also das Spiel.

S. *P auf* 18.

7) W. *P auf* 30 hat jetzt durch seinen vorigen Zug und doppel-Attake a. 35 und 30 den *Gambit* wieder erobert.

S. *D auf* 22 attakirt 30.

8) W. *P auf* 39. Zöge er zur *Deckung* von 30: L a. 44. — S. C a. 13 attakirt 28 und 30.

S. *P auf* 32.

9) W. *L auf* 53. Zöge er: P a. 46. — S. P a. 39. — W. P a. 39. —

S. *P auf* 39. S. D a. 40 *sch.* gew. P v. 39.

10) W. *L auf* 39.

S. *C auf* 13 attakirt 28 und 30.

11) W. *C auf* 43 *deckt* 28, und will nach 26, siehe den 13ten Zug.

S. *L auf* 30.

12) W. *L auf* 30.

S. *C auf* 30.

13) W. *C auf* 26 bedroht 11.

S. *C auf* 17.

14) W. *D auf* 33 attakirt 17, und denkt diesen C, oder wenn er abzieht, mit C a. 11 *schach* den T von 1 zu gewinnen.

S. *L auf* 54 *schach.*

15) W. *R auf* 54.

S. *C auf* 36 *schaoh.*

16) W. *R auf* 61 oder R a. 45. — S. D a. 38 *sch.* — W. R a. 44. —

S. *D auf* 40 *schach.* S. C a. 27 *schach* gewinnt D.

17) W. *R auf* 60 oder R a. 62. — S. T a. 6 *schach.* — W. R a. 55.

S. *D auf* 39 *sch.* — S. T a. 54 *matt.*

18) W. *R* wo er will.

S. *C auf* 46 *schach* gewinnt D.

14.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *P auf* 35.

S. *P auf* 27; er nimmt den angebotenen *Gambit* nicht gleich.

3) W. *P auf* 27. Zöge er: P a. 28. — S. D a. 28. — W. P a. 27. — S. D a. 27, und würde das Spiel nun in die Cathegorie der gewöhnlichen Spiel-Eröffnungen fallen.

S. *D auf* 25 *sch.*, und attakirt 27. Zöge er: P a. 35. — W. D a. 33 *sch.* — S. L a. 12. — W. D a. 35 gewinnt P.

4) W. *D auf* 52 (C od. L a. 52. — S. D a. 27 gew. P) oder C a. 43. — S. P a. 35 (D a. 27. — W. D a. 28). — W. D a. 33 *sch.* — S. D a. 33. — W. C a. 33. — S. L a. 12. — W. C a. 43. — S. P a. 21. — W. C a. 37. — S. L a. 19. — W. C a. 20 *sch.* — S. L a. 20. — W. P a. 20. — S. P a. 29. — W. P a. 37. — S. P a. 22. — W. C a. 46. — S. P a. 37. — W. C a. 52. — S. P a. 26. — W. P a. 33. — S. P a. 17. — W. P a. 47. In dieser Stell. Fig. 8. Nro. 2. Tab. XVII. wird S. P a. 30 ziehen, und dadurch keine üble Stellung erlangen, die Entscheidung des Spiels aber von der weiteren beiderseitigen Leitung abhängen.

S. *D auf* 52. Zöge er: D a. 27. — W. D a. 28, und erhält so

5) W. *C auf* 52. den gewonnenen P.

S. *P auf* 35 nimmt nun den *Gambit.*

6) W. *C auf* 35.
S. *P auf* 21 attakirt 27. Er kann dies auch noch besser thun mit C a. 17. — W. L a. 45. — S. C a. 34 (P a. 21. — W. C a. 20 *sch.* — S. L a. 20. — W. P a. 20, wodurch L v. 45 wieder frei wird, der da sehr schlecht steht, indem er 53 und 62 *maskirt*). — W. C a. 41 *deckt* 51. — S. P a. 21. — W. C a. 46. — S. C a. 22. — W. C a. 52. — S. C a. 12. — W. C a. 42. — S. C a. 28. — W. T a. 59 (L a. 36. — S. P a. 29). — S. C a. 45. — W. P a. 45. — S. L a. 13. — W. C a. 26. — S. *rochirt.* — W. C a. 20. — S. C a. 27, und hat jetzt ein gutes Spiel, da W. ein doppel-P hat, und noch nicht *rochiren* kann,
7) W. *C auf* 20 *sch.* sein L v. 62 eingeschlossen ist, und
S. *L auf* 20. S. durch sein *Rochiren* alle Stücke
8) W. *P auf* 20. ins Spiel zu bringen vermag.
S. *P auf* 22, um, wenn W. L a. 38 zieht, diesen mit P a. 29 zu verjagen. Zöge er: C a. 22. — W. P a. 46. — S. *rochirt.* — W. P a. 37. — S. P a. 29. — W. P a. 42, um 20 mit L a. 41 zu *decken.* — S. T a. 4. — W. L a. 41. — S. C a. 5. — W. T a. 60. — S. L a. 21. — W. L a. 35. — S. L a. 12. — W. P a. 47. — S. P a. 26. — W. L a. 28. — S. L a. 19. — W. L a. 27. — S. L a. 28. — W. T a. 28. — S. C a. 12, und hängt nun die Entscheidung vom fernern Spiel ab.
9) W. *P auf* 42, um mit L a. 41 den P von 20 zu *decken.*
S. *R auf* 14, um sich dem Angriff des P von 20 zu entziehen.
10) W. *L auf* 41.
S. *C auf* 24 zum Angriff a. 20.
11) W. *P auf* 45. Vielleicht spielte er besser P a. 37, wodurch C v. 30 abgehalten wird, denn zieht S. P a. 30. — W. P a. 46. —
S. *C auf* 30. S. P a. 37. — W. P a. 37, u. kann
12) W. *L auf* 35. ihn dann a. 29 zur *Deckung* v. 20
S. *L auf* 12. bringen.
13) W. *rochirt*, und *deckt* 20 mit T.
S. *P auf* 26, um den L von der Richtung a. 14 abzutreiben.
14) W. *L auf* 53.
S. *P auf* 25, um P a. 34 zu bringen.
15) W. *L auf* 46 attakirt 1.
S. *T auf* 17. In dieser Stellung Fig. 1. Nro. 3. Tab. XVIII. wird nun spielen:
1) W. *L auf* 10, Angriff a. 17. Zöge er: L a. 27. — S. T a. 3 ge-
S. *T auf* 18. winnt L.
2) W. *L auf* 37. — S. *P auf* 34.
3) W. *L auf* 30. — S. *P auf* 41.
4) W. *L auf* 37. — S. *T auf* 3 *schach.*
5) W. *R auf* 58, und steht das Spiel nun übel für ihn.

15.

Der erste Zug wie in Nro. 1.

2) W. *L auf* 38.
S. *L auf* 30. Vergleiche dies Spiel mit Nro. 23. der gewöhnlichen Spiel-Eröffnungen, wo dieselben Züge statt fanden.
3) W. *P auf* 35 verändert die gewöhnliche Eröffnung in ein *Gambit-*
S. *P auf* 35. Spiel.

4) W. *C auf* 43.
S. *C auf* 22. Zöge er statt dessen: C a. 19. — W. C a. 26. — S. T a. 3. — W. D a. 33. — S. D a. 12 (C a. 36. — W. C a. 11 *matt*). — W. C a. 11 *sch.* — S. T a. 11. — W. L a. 11. — S. D a. 11. — W. D a. 35. — S. D a. 25 *sch.* — W. D a. 41. In dieser Stellung Fig. 3. Nro. 3. Tab. XVIII. hat W. eine augenfällig bessere Stellung, und auch einen T und P gegen 2 *Officiere* getauscht, was ihn ebenfalls Vortheil ist.

5) W. *C auf* 26 zum Angriff a. 11 oder D a. 33 *sch.* — S. C a. 19. — W. C a. 26 (D a. 35. — S. D a. 36). — S. C a. 28. — W. L a. 47. — S. P a. 17. — W. C a. 43 (D a. 35. — S. P a. 26. — W. D a. 26 verliert 1 *Officier* gegen 2 P) [C a. 41. — S. P a. 21. — W. C a. 33. — S. P a. 26 gewinnt 1 *Officier*]. — S. C a. 18. — W. D a. 60 (D a. 41. — S. P a. 29. — W. P a. 34. — S. L a. 34. — W. D a. 50. — S. P a. 36 gewinnt). — S. C a. 36. — W. P a. 37. — S. L a. 23. — W. P a. 33. — S. P a. 25, und hindert W. mit P a. 25 den C a. 18 zu verjagen, um alsdann B zu erobern. In dieser Stellung Fig. 2. Nro. 3. Tab. XVIII. hat S. bessere Stellung und 2 P mehr, er mufs also gewinnen bei gutem Spiel.

oder W. *rochirt.* — S. C a. 28. — W. L a. 47 (P a. 37. — S. L a. 37. — W. C a. 37. — S. C a. 38 gewinnt P). — S. C a. 18. — W. D a. 41 (D a. 26. — S. P a. 21. — W. P a. 37. — S. P a. 17 gewinnt D). — S. P a. 29. — W. P a. 34. — S. L a. 34. — W. D a. 50. — S. P a. 36 hat gutes Spiel.

S. *C auf* 28.

6) W. *D auf* 33.
S. *P auf* 19 (C a. 38. — W. C a. 11 *matt*) oder C a. 18 giebt

7) W. *L auf* 2. das Spiel der Variante vom 4ten Zug.
S. *D auf* 2.

8) W. *C auf* 43 oder D a. 35. — S. C a. 18. — W. D a. 27. —
S. *C auf* 18. S. P a. 21. — W. D a. 29. — S. P a.

9) W. *D auf* 60. 26. — W. D a. 28 *sch.* — S. C a. 12
S. *P auf* 29. gewinnt 1 *Officier* gegen 2 P.

10) W. *P auf* 29, mit P a. 45. — S. P a. 36. — W. P a. 36 hat sei-
S. *D auf* 29. nen R entblöfst, und den P isolirt.

11) W. *C auf* 46, mit P a. 45, um L zu *demaskiren.* — S. L a. 34. —
W. C a. 46. — S. L a. 43 *sch.* — W. P a. 43. — S. D a. 43
S. *D auf* 25. *schach* gewinnt P.

12) W. *P auf* 41, damit S. nicht L a. 34 bringe.
S. *C auf* 28 attakirt 43.

13) W. *D auf* 59 *deckt* 43.
S. *rochirt.*

14) W. *C auf* 52 oder P a. 34. — S. P a. 42. — W.
C a. 52. — S. C a. 43. — W. C a. 42. — S. C a. 49 *sch.* gew. L.
oder D a. 50. — S. L a. 51. — W. P a.
46. — S. L a. 27, und mufs ge-
oder D a. 50. — S. C a. 43. — W. C a. 52. S. L a. 51 dasselbe Spiel
oder D a. 42. — S. C a. 49 *sch.* —
D a. 34 (C a. 52. — W. D a.
matt). — S. C a. 34 gewinnt D.

oder D a. 52. — S. C a. 43. — W. D a. 50 oder 59. — S. C a. 33 oder 49 gewinnt D.

S. *C auf* 18, um durch den folgenden Zug von W. keinen *Officier* zu verlieren, und 35 zu *decken*.

15) W. *P auf* 37.
S. *L auf* 21.

16) W. *L auf* 53, um zu *rochiren*.
S. *D auf* 31 attakirt 55.

17) W. *L auf* 46, wollte er *rochiren*: S. T a. 52 gewinnt C.
S. *L auf* 27.

18) W. *C von* 43 *auf* 58, um 52 zu *decken*, und dann zu *rochiren*.
S. hat jetzt bei guter Stellung den P von 35 behauptet, und kann also die Partie gewinnen.

Vielleicht spielte W. im 14ten Zug mit P a. 37 besser, denn wenn jetzt S. zieht: T a. 5. — W. L a. 35, siehe die Stellung Fig. 9. Nro. 2. Tab. XVII., so kann jetzt spielen:

S. *T auf* 37 *schach* oder L a. 37. — W. *rochirt*. — S. L a. 46. — W. P a. 46. — S. L a. 27, — W. L a. 28. — S. P a. 28. — W. C a. 28, und ist sein Spiel nicht schlechter, als das feindliche.

W. *L auf* 53, wo ihm das *Rochiren* nicht verhindert werden kann, und er sich wenigstens den hinderlichen P v. 35 weggeschafft hat.

Wollte S. statt T a. 5 ziehen: L a. 37, so würde W. immer P von 35 schlagen, und eins der gezeigten Spiele entstehen.

---

b) *Spiel-Eröffnungen, bei denen der angebotene Gambit der Königin nicht genommen wird.*

1.

1) W. *P auf* 36. Bei diesem Zug läfst sich immer erwarten, dafs er den *Gambit* geben wird.

S. *P auf* 30. Siehe den gewöhnlichen Spiel-Anfang Nro. 23., in dem er *Gambit* erwartend, und nehmen wollend, P a. 28 zog; jetzt will er den *Gambit* nicht annehmen, und in diesem Fall ist dies der beste Gegen-Zug, so wie beim *Gambit* des R, P a. 27; siehe die gewöhnliche Spiel-Eröffnung Nro. 16., wo er diesen Zug thut, in der Absicht, wenn ihm *Gambit* geboten würde, ihn nicht zu nehmen. Er verhindert nun den Zug von

2) W. *P auf* 35.
S. *C auf* 22.
3) W. *C auf* 43.

W. P a. 37.

Wenn im Anfang des Spiels die P der L vorgebracht sind, so bleibt es immer zweckmäfsig der Regel nach die C dahinter zu stellen.

S. *P auf* 20, um mit P a. 29 vorzugehen.

4) W. *L auf* 38 *deckt* 29.
S. *P auf* 19.

5) W. *P auf* 45.
S. *P auf* 21. Zöge er: D a. 11, um hernach P a. 29 zu bringen. — W. P a. 27. — S. P a. 29. — W. P a. 20. — S. L a. 20. — W. P a. 29. — S. L a. 29. — W. L a. 29. — S. D a. 29. — W. C a. 46. — S. D a. 13 (D a. 21. — W. C a. 36 gewinnt wieder ein Tempo). — W. L a. 35. — S. L a. 21. — W. L a.

21. — S. D a. 21. — W. C a. 36. — S. D a. 12 *deckt* 30. — W. D a. 42, um S. am *rochiren* zu hindern, und für sich das *Rochiren*, wo er will, frei zu machen. — S. C a. 17. — W. *rochirt* R a. 59, um gleich einen Angriff auf die D durch Entblösung des T zu machen. — S. C a. 27 (*rochirt* er: R a. 3. — W. C a. 21 gewinnt T). — W. D a. 33. — S. P a. 14 (C a. 37. — W. C a. 37. — S. C a. 37. — W. C a. 21 hindert das *Rochiren*. — S. D a. 13. — W. T v. 64 a. 61. — S. C a. 20 *deckt* 30. — W. C a. 15 *sch.* — S. R a. 6. — W. C a. 21 *sch.* — S. R a. 5. — W. T a. 20. — S. D a. 20. — W. C a. 15 *sch.* — S. R a. 6. — W. T a. 60. — S. D a. 22. — W. T a. 12. — S. T a. 7. — W. D a. 27 *sch.* — S. D a. 13. — W. D a. 13 *matt*. Welchen Zug er auch thut, statt T a. 7, er kann dem *Matt* nicht entgehen. Die Stellung des Spiels nach dem 23sten Zug siehe Fig. 3. Nro. 1. Tab. XVIII.). — W. C v. 36 a. 26. — S. P a. 26. — W. C a. 26. — S. D a. 13. — W. C a. 20 *sch.* — S. R a. 6. — W. C a. 30. — S. D a. 14. — W. D a. 36. — S. C a. 21. — W. D a. 20 *sch.* — S. R a. 7 (R a. 5. — W. D a. 19 *schach* gewinnt T). — W. C a. 13 *sch.* — S. R a. 6. — W. C a. 23 *sch.* — S. R a. 7. — W. C a. 8 — S. R a. 8 muſs verlieren, da W. einen T und zwei P gegen zwei C weniger hat. Auch könnte W. mit stetem *Schachbieten remis* halten. Wenn aber S. im 21sten Zug statt C a. 21, mit C a. 12 zöge, siehe Fig. 2. Nro. 1. Tab. XVIII., so würde er beim Zug von W. D a. 20 *sch.*, mit R a. 5 gehen, da W. nun nicht mit D a. 19 *schach* T von 1 nicht gewinnen kann, und vielleicht sich aus der Verlegenheit retten können.

6) W. *L auf* 44. Zieht er: P a. 27. — S. P a. 29, und wartet ab,
S. *L auf* 13. } um zu *rochiren*. daſs W. P a. 20 schlägt, was
7) W. *C auf* 46. } ihm zum Nachtheil gereichen
S. *rochirt*. würde.
8) W. *rochirt*.
S. *P auf* 24. } um 31 u. 39 zu *decken*, u. dem R Raum zu geben.
9) W. *P auf* 48. }
S. *P auf* 28 *demaskirt* L von 13.
10) W. *P auf* 27 *maskirt* den L wieder.
S. *P auf* 26.
11) W. *P auf* 33. Zieht er: P a. 18 nimmt P v. 26. — S. P a. 18
S. *P auf* 34 attakirt 43. vereinigt seine P, und *demaskirt* T.
12) W. *C auf* 49.
S. *P auf* 25 *deckt* 34.
13) W. *P auf* 42. In dieser Stellung Fig. 1. Nro. 1. Tab.
S. *C auf* 17. XVIII. stehen beide Spiele gleich gut.

2.

Die zwei ersten Züge wie im vorigen Spiel.

3) W. *C auf* 43.
S. *P auf* 21.
4) W. *L auf* 38, um hernach mit P a. 45 diesen L nicht einzuschlies-
sen; und L von 62 auch zu *demaskiren*.
S. *P auf* 17 *deckt* 26 gegen C von 43.
5) W. *P auf* 45 *demaskirt* L.

S. *P auf* 27, um, wenn W. schlägt, den L von 6 vorzubringen,
6) W. *C auf* 46; den Plan dieses Zuges siehe in der Variante des 7ten.
S. *C auf* 37.
7) W. *C auf* 29, damit S. ihn angreife mit P a. 20, wodurch er anscheinend ein Tempo gewönne, und seine P verbände.
S. *P auf* 23. Zöge er: P a. 20. — W. D a. 32 *sch.* — S. P a. 23 (R a. 13. — W. D a. 14 *matt*).
8) W. *C auf* 37. — W. C a. 23. — S. P a. 23. —
S. *P auf* 37.
9) W. *D auf* 51 attakirt 37. W. D a. 3 gewinnt T.
S. *P auf* 28.
10) W. *P auf* 28.
S. *P auf* 28.
11) W. *P auf* 27, was die Absicht seines Spiels vom 8ten Zug an war, um diesen P zu gewinnen.
S. *D auf* 25 *schach*, um den P von 27 wieder zu schlagen.
12) W. *D auf* 52.
S. *D auf* 52.
13) W. *R auf* 52.
S. *L auf* 27.
14) W. *T auf* 59 attakirt 27 und 3.
S. *L auf* 34 *schach.*
15) W. *R auf* 60. — S. *rothirt.* — 16) W. *P auf* 41. — S. *L auf* 25. — 17) W. *P auf* 34. — S. *L auf* 18. — 18) W. *L auf* 53 *deckt* 39. — S. *L auf* 21. — 19) W. *R auf* 52 *demaskirt* T. — S. *C auf* 12. — 20) W. *C auf* 12. — S. *C auf* 12. — 21) W. *T von* 64 *auf* 60. — S. *L auf* 19, und stehen beide Spiele gleich gut, siehe Fig. 4. Nro. 1. Tab. XVIII.

3.

1) W. *P auf* 36.
S. *P auf* 27; da er den *Gambit* erwartet, so zieht er selbst den *Gambit*-P.
2) W. *P auf* 35 oder P a. 27 (P a. 28. — S. P a. 30. — W. C a. a. 43. — S. C a. 22. — W. C a. 46. — S. P a. 20. — W. L a. 38. — S. P a. 29. — W. L a. 31. — S. P a. 24. — W. L a. 40. — S. P a. 31. — W. L a. 31. — S. P a. 31. — W. C a. 31 hat einen *Officier* gegen zwei P getauscht). — S. P a. 29 (mit D a. 25 *schach* würde er zwar den P wieder gewinnen, aber auch viel Tempos verlieren, durch die W. Stücke vorbringt, und die D attakirt). — W. P a. 34 *deckt* 27. — S. P a. 25. — W. L a. 50. — S. P a. 22 (P a. 34. — W. L a. 29. — S. L a. 27. — W. L a. 15 gewinnt T). — W. P a. 41 *deckt* 34. — S. P a. 34. — W. P a. 34. — S. T a. 57. — W. L a. 57. — S. P a. 18. — W. D a. 28 *deckt* 27. — S. P a. 27. — W. P a. 27. — S. D a. 25 *sch.* — W. L a. 43. — S. D a. 27. — W. D a. 42. — S. C a. 19. — W. P a. 37. — S. C a. 36. — W. D a. 49. — S. L a. 10. — W. L a. 44. — S. P a. 28. In dieser Stellung Fig. 7. Nro. 1. Tab. XVIII. kann W. nicht wie er wollte, D a. 33 *schach* ziehen, weil S. mit L a. 19 die D attakirt, und P von 37 eroberte. — W. zieht also P a. 46. — S. L a. 20. — W. P a. 28. — S. L a. 28. — W. L a. 36. — S. D

a. 36 (P a. 36. — W. D a. 33 *sch.* — S. L a. 19. — W. D a. 35. — S. D a. 35. — W. L a. 35. — S. L a. 34 *sch.* — W. K a. 60. — S. L a. 27. — W. L a. 7. — S. T a. 7. — W. C a. 53, und hat schlechteres Spiel als S.

S. *P auf* 36.

3) W. *D auf* 36. — W. L a. 26 *sch.* — S. R a. 14. —
S. *C auf* 19. W. P a. 43. — S. L a. 34 (D a. 45 sch.
4) W. *D auf* 60. — W. C a. 53). — W. D a. 52, und
S. *P auf* 30 *deckt* 37. stehen immer die Spiele gleich.

5) W. *C auf* 43. } zielt a. 37.
S. *C auf* 22. }

6) W. *L auf* 31, um P a. 37 zu ziehen.
S. *P auf* 29.

7) W. *C auf* 28 dringt ins feindliche Spiel, da ihn kein P mehr attakiren kann.
S. *L auf* 34 *sch.* oder C a. 28. — W. L a. 4 (D a. 28. — S. D a. 31 gew. L). — S. L a. 34 *sch.* — W. D a. 52. — S. L a. 52. — W. R a. 52. — S. C a. 4. — W. P a. 28. — S. P a. 24, und stehen beide Spiele gleich, siehe Fig. 4. Nro. 3. Tab. XVIII.

8) W. *C auf* 34. Zöge er: L a. 52. — S. L a. 52 *sch.* — W. D a. 52. — S. C a. 28. — W. P a. 28, und hat nun seine beiden
S. *C auf* 34. vorgedrungenen *Officiere* eingebüßt.

9) W. *C auf* 46 attakirt 29, und kann, wenn S. D a. 25 zieht, C a.
S. *P auf* 20 *deckt* 29. 52 bringen.

10) W. *P auf* 45 *demaskirt* L, und *deckt* 35.
S. *rochirt.*

11) W. *D auf* 42 attakirt 34, und indirekt 7.
S. *D auf* 25 bedroht T a. 57 durch C a. 51 doppel-*Schach.*

12) W. *P auf* 27 *schach.*
S. *P auf* 28 oder C a. 28 *sch.* — W. C a. 52. — S. D a. 27. — W. L a. 35. — S. R a. 8. — W. L a. 22. — S. C a. 22. — W. *rochirt* R a. 63. — S. P a. 28. In dieser Stellung Fig. 6. Nro. 1. Tab. XVIII. hat S. einen P mehr, und 3 vereinigte P in der Mitte, wird also gewinnen können.

13) W. *C auf* 52 *deckt* das doppel-*Schach.*
S. *C auf* 37 attakirt 52 und 31.

14) W. *L auf* 13 attakirt 6. Zöge er: C a. 37. — S. C a. 51 schlägt
S. *C auf* 52. gewinnt S.

15) W. *R auf* 52 oder D a. 60. — S. T a. 5. — W. L a. 20. — S.
S. *C auf* 19 *sch.* a. 37 gewinnt S.

In dieser Stellung Fig. 5. Nro. 1. Tab. XVIII. gewinnt S. den L von 13, und *deckt* auch 28 und 30, wird also die Partie gewinnen.

Wir endigen hiermit die Spiel-Anfänge, deren Anzahl wohl mehr als hinreichend seyn wird, den Lernenden in Stand zu setzen, über die beste Art, sein Spiel zu eröffnen, einen richtigen Begriff zu bekommen. Wir empfehlen nochmals, nicht alle Züge mechanisch nachzuahmen, sondern Prüfung derselben, und in den Spielen, die eine übele Wendung für einen oder den andern nehmen, sorgfältige Untersuchung, in welchem Zuge an diese Wendung beginnt, und ob ihr nicht durch ein andern hätte vorgebeugt werden können. — Die gute Entwickelung des Spiels ist eine Hauptsache, denn nur dadurch wird es möglich zu gewinnen. — Wer aber die hier gegebenen Anfänge mit Fleiß und Nachdenken durchgeht, der wird bald bemerken, daß fast immer nach

12ten oder 13ten Zuge, zuweilen auch wohl noch früher, sich andere Züge darthun, deren gute oder üble Folgen nicht gleich einleuchten, ja, dafs selbst mehrere, die hier als nicht gut widerrathen werden, doch vielleicht beim fernern Spiel eine Lage herbeiführen, wo man doch noch Vortheil erlangen kann. — Solche Züge beim Studium des Spiels zu versuchen, und in ihren möglichen Folgen zu beobachten, um Gewifsheit zu bekommen, ob sie wirklich allgemein verwerflich sind, ist besonders lehrreich, weil man dadurch immer vertrauter mit allen möglichen Gegen-Spielen wird, und nicht da, wo ein Gegner von der uns angewiesenen Norm abweicht, gleich rathlos sitzt, weil seine Züge nicht in die zwar erlernte, aber nicht begriffene Form passen.

Wenn das Spiel mit zwei Zügen eröffnet wird, so ist dabei weiter nichts zu beobachten, als nach Anleitung dieser Anfänge als 2ten Zug den zu wählen, der zu der Absicht, welche man bezweckt, am besten pafst.

Achtes Kapitel.

Regeln und Vorschriften, welche zu beobachten sind, die aber nicht unmittelbar auf das Spiel selbst Bezug haben.

§. 1.

Was ein Spieler für sich zu beobachten hat.

Jeder Schach-Spieler gewöhne sich gleich bei Erlernung des Spiels, mit beiden Arten Figuren, den weifsen und schwarzen, geläufig zu spielen, und wechsele daher fleifsig die Farben, denn es ist unglaublich, wie leicht man sich an eine Farbe gewöhnt, und wie sehr man desorientirt ist, wenn man einmal mit den Stücken von der andern Farbe spielen mufs. Der Grund davon liegt in der Stellung der *Königin*, die bei den weifsen Stücken dem *König* links, und bei den schwarzen ihm rechts steht, was bei der Ungewohnheit, mit beiden Farben zu spielen, ein ganz andere Ansicht des Spiels giebt. Es ist daher nothwendig, sowohl beim Spiel mit andern, als beim Allein-Spielen, immer die Farben zu wechseln, so lange, bis es uns vollkommen gleichgültig ist, mit welchen Figuren wir spielen. Wer sich gleich Anfangs an eine Farbe gewöhnt, mufs lange kämpfen, ehe ihm die andere eben so geläufig wird. Mancher Spieler nun wird, wenn er merkt, dafs wir an eine Farbe gewohnt sind, suchen, uns die ungewohnte zuzuschieben, und dadurch keinen geringen Vortheil über uns erlangen. Auch trifft es sich oft, dafs man mit Personen spielt, denen die Wahl der Farbe gelassen werden mufs; wählt nun eine solche die unsrige, so sind wir aufser unserer gewohnten Routine gebracht, und spielen weder mit Sicherheit noch mit Vergnügen. Derjenige aber, dem beide Farben geläufig sind, kann immer dem Gegner die Wahl lassen, und dadurch, indem sehr

viele Spieler an eine Farbe gewöhnt sind, ohne Aufopferung den Ruf eines gefälligen genereusen Spielers erlangen.

Ebenso übe man sich nicht blos nach den allgemein gültigen Regeln, sondern auch nach den davon an manchen Orten, und bei vielen Spielern gebräuchlichen Abweichungen (in diesem Werk bei den betreffenden Gegenständen angegeben) zu spielen. Wem diese nicht geläufig sind, der wird oft schwächern Gegnern unterliegen, denn die Spiele erhalten durch diese Abweichungen meist eine ganz andere Richtung, und erfordern besondere Leitung, und man ist nicht immer in der Lage, seine Gewohnheit überall geltend machen zu können. Wem sie indessen geläufig sind, der kann auch darin ohne Nachtheil und Mißbehagen sich nach seinem Gegner richten, und sich als angenehmer Spieler zeigen, eine Sache, die immer empfiehlt. Der größte Meister kann oft ein sehr unangenehmer Spieler seyn, und verdankt es vielleicht nur seiner Kunst', daß Jemand mit ihm spielt; da nun aber wenige zur Meisterschaft empor klimmen, so ist es wenigstens stets gut, den Namen eines angenehmen Spielers zu erlangen, und das wird jeder, der sich die in diesem Capitel gegebenen, mehr auf Gewohnheit als Kunst beruhenden Vorschriften zu eigen macht.

Zur unerläßlichen Regel mache man es sich: erst dann ein Stück zu berühren, wenn man entschlossen ist, es zu bewegen. Berührte Stück, gespieltes Stück (*piece touchée*, *piece jouée*) ist ein allgemein gültiges Gesetz. Wer also die übele Gewohnheit hat, immer mit den Fingern an den Figuren zu sitzen, dann dies, dann jenes Stück anzufassen, aufzuheben und wieder hin zu setzen, kömmt oft in den Fall, vom Gegner genöthigt zu werden, ein Stück zu ziehen, was er gar nicht bewegen wollte, und giebt dadurch häufig Gelegenheit zu unangenehmen Wortwechsel. Man gewöhne sich daher von Anfang an, beim Spiel die Hände unter den Tisch zu halten, und solche nicht eher auf das Brett zu bringen, bis man entschieden ist, welches Stück gezogen werden soll. Ist der Zug gethan, dann bringe man gleich die Hände vom Brett, und erlaube sich nie, einen Zug zurück zu nehmen, sähe man auch im Augenblick, daß er nachtheilig wäre, und selbst dann nicht, wenn der Gegner es auch zugäbe. Beobachten wir unsererseits diese Regel streng, so können wir dasselbe vom Gegner verlangen, und manche Unannehmlichkeit ersparen. Die übele Gewohnheit, dann dieses, dann jenes Stück zu berühren, oder gethane Züge zurück zu nehmen, nimmt nur sehr leicht bei Erlernung des Spiels oder bei bekannten Personen zu. Besser ist es, solches nie zu thun, und lieber eine Partie zu verlieren, als einen Zug zurück nehmen. Die Aufmerksamkeit wird geschärft, man lernt das Spiel richtiger übersehen und berechnen, hütet sich vor Uebereilung, und wird für den anfänglichen Zwang und Verlust durch gründlichere Erlernung und schnellere Fortschritte reichlich entschädigt werden. Der Gewinn einer Partie, in der Züge zurück genommen sind, ist nie rein, denn der Feind kann immer sagen: hätte ich den Zug nicht zurück thun lassen, so gewann ich. Bei Ehren-Partien, oder wenn um Geld gespielt wird, kann ohnehin von Zugzurücknehmen nicht die Rede seyn, und wer es nicht gewohnt ist zu thun, fährt am besten dabei.

Eben so wenig nehme man die übele Gewohnheit an, mit dem Gesicht dicht auf den Figuren zu liegen, denn man verdunkelt dadurch, zumal bei Licht, sein Spiel; man sieht ein Stück vor dem andern nicht, muß den Kopf, zumal die Augen, merkbar hin und her wenden, und

die eine ganze Uebersicht des Bretts. Ist man dagegen gewohnt gerade zu sitzen, das Spiel auf einem gewissen Abstand gleichsam von oben herab zu überblicken, dann kann dies ohne die mindeste Bewegung mit niedergeschlagenen Augen, in denen der Gegner vergeblich unsere Absicht zu lesen sucht, geschehen; keine Figur wird übersehen oder verdunkelt, man kann die zu thuenden Züge besser verfolgen, und hat beide Spiele klar und deutlich vor Augen. Oft trifft es sich, dafs mit grofsen, nicht gut von einander zu unterscheidenden Figuren auf einem kleinen Brett gespielt werden mufs, wo alles wie auf einen Klumpen gepackt erscheint. Liegt man nun mit dem Kopf da noch dicht vor oder darauf, wohl gar mit den Armen noch daneben, so ist es, als ob man in einen beschatteten Wald hinein schaute, wo nur die vordersten Bäume kenntbar und deutlich erscheinen.

Alle Leidenschaftlichkeit suche man zu überwinden und zu unterdrücken. Diese Aufgabe ist schwerer als man denkt, denn bei andern Spielen läfst sich dem Zufall oder den Mitspielern unser Unglück und Verlust theilweise zuschreiben, denen man also seinen Zorn, Verdrufs oder schlechtes Spiel mit aufbürdet. Im Schach aber nicht, denn da kann ich nur mir die Schuld einer verlornen Partie beimessen. Wer nun ehrgeizig und leidenschaftlich ist, der wird, wenn er durch sein fehlerhaftes Spiel den Verlust der Partie ankommen sieht, in eine solche innerliche Wuth gerathen, dafs er alle Besonnenheit verliert, oft losbricht und beleidigend, ja wie ich wohl gesehen habe, Zuckungen bekommt oder ohnmächtig wird. Natürlich, dafs in einem solchen Zustande alle Uebersicht, Nachdenken, Berechnung verloren geht, und oft sehr leicht zu redressirende Spiele mit einem *Matt* endigen, die bei kaltem Blut, gehöriger Aufmerksamkeit und Anstrengung, *remis*, *pat* oder gar gewonnen werden konnten, die Unannehmlichkeiten abgerechnet, denen man sich durch ein solches Benehmen aussetzt. Diesem Fehler arbeite man mit aller Kraft der Vernunft entgegen, und unterdrücke die Leidenschaft wenigstens so, dafs ihre Wirkung bei mifslichen Partien sich nur in einer angestrengteren Aufmerksamkeit äussert. Geschieht das nicht, so wird man nie grofse Fortschritte machen; denn gerade wenn die Kunst und Geschicklichkeit am wirksamsten seyn sollen, werden sie von der Leidenschaft erstickt, ungerechnet noch, dafs ein solcher wüthender Roland wenig Personen findet, die mit ihm spielen werden. Man mache es sich daher zur Regel, beim Gewinn eben so wenig beleidigende Freude zu äussern, als beim Verlust Mifsmuth oder üble Laune, denn beides ist gleich unangenehm für den Gegner. Behält man dagegen immer dieselbe Stimmung, Heiterkeit oder Laune im Verlust wie in Gewinn, dann wird sowohl die Geisteskraft zum Spiel dieselbe bleiben, und die Ueberwindung der Leidenschaft sich im Spiel schon belohnen, als auch die Achtung des Gegners, und das Recht erworben, diesen, wenn er sich durch denselben Fehler anfing zu vergessen, in die gehörigen Schranken zurück zu weisen.

Nie werde man beim Spiel übermüthig oder muthlos, d. h. man vernachlässige sein Spiel in keinem Fall, es sei, dafs man Vortheil erlangt habe, oder sich im Nachtheil befinde, sondern spiele immer mit gleicher Aufmerksamkeit. Viele Spieler haben den Fehler, wenn ihre Partie gut steht, nachlässig zu werden, nicht mehr auf das Spiel des Gegners zu achten, sondern nur zu eilen, *matt* zu machen, wollen auch wohl mit einem brillanten Coup endigen, und sehen nun plötzlich mit Schrecken, dafs das nicht gehörige Achten der Züge des Gegners

ihnen den gewissen Vortheil entreifst, und sie dem Verlust nahe bringt. Oft sucht der Feind durch sein Benehmen und Reden diese Vernachlässigung zu stärken oder herbei zu führen. Die Partie ist verloren, sagt er, was soll ich ziehen? was hilft das längere Spiel? ich will nur aufs Geradewohl einen Zug thun. Rettung sehe ich doch nicht. Solche Phrasen wirft er aber absichtlich hin, thut mit anscheinender Nachlässigkeit einen, wie er zu verstehen giebt, unbedeutenden Zug, den wir nicht beachten, und siehe, bald darauf sind wir gefangen, der Gegner lacht uns innerlich aus, rettet eine schon verloren geachtete Partie, und wir fühlen uns doppelt beschämt. Steht unser Spiel schlecht, dann erinnere man sich lebhaft, dafs auch in den verzweifeltsten Lagen oft noch Rettung möglich ist; man denke an die Spiel-Endungen, wo beim ersten Anblick keine Möglichkeit des Gewinns zu sehen ist, und die dennoch, wenn man den rechten Zug findet, gewonnen werden. Man verdoppele seine Aufmerksamkeit, gebe nie die Hoffnung auf, spreche sich Muth ein, und erkläre das Spiel erst dann für verloren, wenn das unvermeidliche *Matt* ganz erwiesen ist. Der Gegner könnte sich ja auch vernachläfsigen. Meist immer wird diese Anstrengung belohnt werden, wenn auch nicht jedesmal durch Gewinn der Partie, doch stets durch gemachte Fortschritte in gründlicherer Erlernung des Spiels. Nie verzagt im Nachtheil, und nie übermüthig im Vortheil, sei also unsere feste Regel, deren genaue Beachtung am kräftigsten mitwirkt, die Leidenschaftlichkeit zu bezwingen, und das Aeufsern beleidigender Freude oder kindischer Kleinmüthigkeit zu verhindern.

Die übele Gewohnheit mancher Spieler, ihr oder des Gegners Spiel laut zu besprechen, nehme man nicht an, denn dadurch wird oft verrathen, was der Feind vielleicht übersehen haben würde. Es ist daher gut, wenn man sich zum Spielen hinsetzt, gleich bei sich selbst auszumachen; ob man die Partie gewinnen will, oder blos um zu lernen oder zu lehren spielt, oder etwas darin versuchen will. Im ersten Fall spiele man streng nach allen Regeln und Vorschriften, und vermeide alles Sprechen über die Partie mit dem Gegner oder andern so lange wenigstens, bis sie entschieden ist. In den beiden andern Fällen kann und mufs man selbst sprechen, weil dadurch die Ansichten berichtigt werden müssen. Gewöhnt man sich aber nicht gleich anfänglich, immer diese Vorentscheidung zu machen, so ist es leicht möglich, dafs man bei Spielen, an deren Gewinn oder guter Vertheidigung wenigstens uns gelegen liegt, im Laufe des Spiels anfängt zu reden, und seine Absichten leicht verräth, oder sich dadurch in Verwirrung bringt.

Das gar zu lange Nachsinnen über den zu thuenden Zug mufs vermieden werden. Wer bei jedem Zug Stunden lang überlegen will, wird langweilig, und jeder vermeidet mit ihm zu spielen, denn es ist unmöglich, eine Partie zu Ende zu bringen. Aufserdem ermüdet und verwirrt ein solches langes Bedenken und Kalkuliren mehr, als es hilft, und nicht selten thut der, welcher eine Stunde die Züge bedacht und berechnet hat, eben weil ihm die vielen Combinationen zu behalten unmöglich sind, gerade den schlechtesten Zug.

Alle kleinliche Listen oder Mittel, um den Gegner zu zerstreuen, weniger aufmerksam zu machen, zu täuschen oder zu übereilen, deren es so manche giebt, als z. B. während er über einen Zug denkt, mit ihm oder Andern ein Gespräch von ganz fremden Gegenständen anzufangen, eine plötzliche Frage an ihn zu richten, ihn zum baldigen Ziehen zu treiben, sein Spiel zu besprechen, d. h. Züge von ihm als ge-

fährlich angeben, die wir gerade wünschen, dafs er thue, u. s. w., verwerfe man als unedel. Bei routinirten Spielern helfen sie doch nichts.

Hat man eine Partie verloren, so suche man nie das Verdienst des Gegners zu schmälern, und den Verlust irgend einem andern Grund, als dem bessern Spiel des Siegers zuzuschreiben. Man bekenne sich überwunden, erkenne den Feind als seinen Meister, zeige keine Empfindlichkeit, werde noch weniger anzüglich, sondern denke nur im Stillen über das Spiel und die begangenen Fehler nach, die man bei einer folgenden Partie zu vermeiden sucht. Geschlagen ist man doch einmal, besser und ehrenvoller also, im Gegner den überlegenen Spieler zu erkennen, dem zu unterliegen keine Schande macht, als durch Winkelzüge seine Ueberlegenheit zweifelhaft vorkommen zu machen, und den Verlust in irgend etwas anderem, als darin zu suchen. Täuschen wird man doch niemanden, und sich noch den Vorwurf zuziehen, von einem unserer Meinung und Darstellung nach schwächern Gegner geschlagen zu seyn.

Ist man Zuschauer einer Partie, so enthalte man sich aller Beifalls-Bezeugungen, spreche nie in die Partie, weder mit den Spielern selbst, noch mit Andern, so dafs die Spieler es hören können, vermeide überhaupt alles, was Störung verursachen kann. In ein fremdes Spiel einzusprechen, ist nicht erlaubt *); wer es thut, mufs sich gefallen lassen, dafs einer der Spieler ihn bittet zu schweigen. Selbst wenn uns einer von diesen um unsere Meinung befragt über einen Zug, so lehne man die Beantwortung entweder unter irgend einem Vorwand ab, oder frage wenigstens den andern Spieler erst, ob er auch nichts dagegen habe,

---

*) Eine Ausnahme hiervon finden wir im mehr erwähnten Dorfe Ströbeck. Da hat der Zuschauer, wenn er einen der Spielenden im Begriff sieht einen Fehler zu begehen, das Recht, zur Erregung der Aufmerksamkeit zu sagen: Gevatter mit Rath! ohne dafs ihm vom Gegner deshalb ein Vorwurf gemacht werden darf.

Vergleicht man diese nur im Orient gebräuchliche Regel mit der zu Ströbeck über den Ursprung des Spiels daselbst herrschenden Sage, der abweichenden Aufstellung und andern beim Schach nirgends anders als da geltenden Verschiedenheiten, und bedenkt ferner: dafs der Zeitpunkt, wenn dieses Spiel zu Ströbeck bekannt und eingeführt wurde, sich in die Dunkelheit der Zeiten verliert, so ist es nicht unwahrscheinlich, dafs solches zu den Zeiten der Kreuzzüge geschah, wenigstens dafs der Gefangene, der es den Einwohnern soll gelehrt haben, das Spiel in Arabien oder Palästina zuerst hat kennen gelernt, vielleicht selbst ein Sarazene oder Maure war.

Sonderbar bleibt immer die Existenz eines Dorfs, gewifs des einzigen in Europa, dessen Bewohner seit Jahrhunderten alle Schach auf eine ihnen allein eigene Art spielen, und diese Erscheinung läfst sich auch nur am besten durch die darüber in Ströbeck geltende Sage erklären; denn wohl nur ein an diesen Ort ohne Geschäft gebundener Mensch (ein Gefangener, dessen lange Haft ihn endlich mit seinen Wächtern vertraut macht) konnte in Ermangelung anderer Arbeit die Mühe übernehmen, rohen Bauern ein solches Spiel nicht allein beizubringen, sondern auch durch langen Aufenthalt daselbst, es so weit bringen, dafs sie Geschmack daran fanden, und es sich eigenthümlich machten. Hätte der Wächter-Dienst nicht alle Tage, lange Jahre einen der Bewohner für 12 oder 24 Stunden zum Müssiggang verdammt, dieser hätte wohl schwerlich freiwillig die nöthige Geduld zur Erlernung des Spiels bei den Ströbecker Bauern des 12ten, 13ten oder 14ten Jahrhunderts gefunden.

dafs wir unsre Ansicht äussern. Wird man als Zuschauer aufgefordert, über irgend einen streitigen Punkt zu entscheiden, was wohl der Fall seyn kann, wenn die Spieler versäumt haben, sich vorher über alle gebräuchliche Verschiedenheiten zu einigen, so lehne man, wenn man der Sache nicht ganz gewifs ist, die Entscheidung ab, oder sage, wo die allgemeine Regel bestimmt; überlasse den Spielern aber, sich deswegen zu verständigen, es wäre denn, dafs beide sich unserm Ausspruch unbedingt zu unterwerfen erklärten, wo man alsdann kurz mit Anführung der Gründe den Fall entscheidet.

Jede Aufforderung, um Geld zu spielen, weise man von der Hand. Im Schach belohnt die Ehre und der Ruhm schon hinlänglich. Um eine Kleinigkeit zu spielen, wäre lächerlich, und bei bedeutenden Summen möchte die Furcht, durch den Verlust in Geldverlegenheit zu gerathen, oft nachtheilig auf das gute Spiel wirken. Im Schach mufs man sich, um nicht befangen zu spielen, von allen Einwirkungen möglichst frei zu machen suchen, und es bedarf hier keines Geldes, um dieses Spiel anziehend zu machen. Da man aber nicht verhindern kann, dafs zuweilen Zuschauer bedeutende Wetten auf oder gegen unser Spiel eingehen, und auch dieses oft unangenehm einwirkt, und den Spieler verlegen macht, so ist es gut, im Fall sich so etwas erwarten läfst, gleich zu erklären: man höre auf zu spielen, sobald man auf irgend eine Art gewahr werde, es fänden Wetten statt. Die Wetter können alsdann ohne unser Wissen thun, was sie wollen.

§. 2.

Was hinsichtlich des Gegners zu beobachten ist.

Setzt man sich mit Jemanden zum Spiel nieder, so lasse man ihm immer die Wahl der Farbe, oder nehme, wenn wir die Wahl nicht gut ablehnen können, stets die schwarzen Stücke, indem Weifs die Ehrenfarbe ist, und wo nichts anders entschieden wird, den 1sten Zug thut. Bei fremden unbekannten Spielern, wenn sie nicht wählen wollen, lasse man das Loos entscheiden, wer die Wahl haben soll, denn ein delikat denkender Spieler sucht alles zu vermeiden, was nur den Schein haben könnte, man wolle sich eines Vortheils bemächtigen, und das ist die Farben-Wahl allerdings, da so viele Spieler die eine der andern vorziehen. Sind uns, wie es seyn soll, beide Farben gleichgültig, und kann man gewahr werden, welche die Lieblings-Farbe des Gegners ist, so erklären wir augenblicklich die andere für die unsrige, und machen ihn glauben, dafs er uns einen Gefallen erzeigt, wenn er uns diese läfst.

Während des Aufstellens des Spiels bringe man alle zweifelhafte Punkte zur Entscheidung, und einige sich über folgendes:

1) Ob das Spiel mit einem oder zwei Zügen eröffnet werde. (Cap. 1. §. 4. Pag. 22).
2) Ob die *Bauern* einander im 1sten Zug vorbeiziehen können, und unter welchen Bedingungen. (Cap. 1. §. 4. *Bauern* Pag. 22 u. 23).
3) Wie es mit den *Bauern* zu halten sei, die in des Gegners *Officier*-Reihe rücken. (Cap. 1. §. 4. *Bauern* Pag. 23 u. 24).
4) Auf welche Art *rochirt* werden solle. (Erklärung der Kunstausdrücke Pag. 15).
5) Ob der *Königin schach* geboten werden müsse. (Cap. 1. §. 8. *Königin* Pag. 25 u. 26).

6) Ob *Roi dépouillé* gelte oder nicht. (Erklärung der Kunstausdrücke).
7) Wie das *Pat* zu betrachten sei, als *Remise* oder gewonnen? (Erklärung der Kunstausdrücke Pag. 14).
8) Ob der *König* im *Schach* stehend oder ein *Schach* passiren müssend (was manche Spieler erlauben) *rochiren* dürfe oder nicht. (Erklärung der Kunstausdrücke Pag. 15).
9) Wie es mit dem Fall zu halten sei, der in der 1sten Spiel-Eröffnung des *Gambit* vom *König* vorkommt, über den kein Gesetz oder auch nur Gebrauch entscheidet, und worüber die Spieler sich einigen müssen. (Cap. 7. §. 4. Pag. 280).

Sind uns, wie es seyn soll, alle diese verschiedenen Fälle geläufig, so erklären wir jede Bestimmung, die uns der Gegner vorschlägt, auch für die unsrige. Will er nicht über alle entscheiden, und giebt keine Gelegenheit zu errathen, welches ihm am liebsten ist, so bestimme jeder einen Punkt abwechselnd, oder man lasse das Loos entscheiden, welche Spielart gültig seyn, oder wer darüber bestimmen soll.

Zuletzt erinnere man den Gegner noch an die Regel: berührtes Stück, gespieltes Stück, und erkläre: dafs man darauf strenge halten, wie auch das Zurücknehmen von Zügen in keinem Fall gestattet werde.

Hier müssen wir noch bemerken, dafs in vielen Lehrbüchern Gesetze gemacht sind über verschiedene Fälle und Versehen, welche statt finden können; so z. B. ist es erlaubt ein Stück zu berühren, ohne es zu ziehen, wenn man sagt: gerückt (*j'adoube*); auch kann man mit dieser Vorsicht ein solches Stück bewegen, und wieder zurück setzen, wenn man es beim Versetzen noch nicht losgelassen hat. — Dieser Gebrauch aber ist verwerflich, weil dadurch die oben gemeldete Regel ganz nutzlos gemacht wird, da nun der Spieler bei jedem Zug sein *j'adoube* rufen, und somit doch immer mit den Stücken hin und her ziehen wird. Eben so sind andere Gesetze, z. B. bei falschen, der Regel zuwider laufenden Zügen, oder dergleichen, als überflüssig zu betrachten, indem sie meist nur bei einer nicht zu erwartenden Unaufmerksamkeit der Spieler eintreten können, oder auch zum Theil unbillig, indem sie Strafen festsetzen, die das Versehen nicht verdient *). —

*) Es kann nämlich ein Spieler:
a) Ein Stück berühren, mit dem er nicht ziehen und schlagen kann.
b) Ein Stück auf ein schon besetztes Feld rücken (die Möglichkeit dieses Falls sehen wir aus den Spielen zwischen den Londoner und Edinburger Schachklubbs).
c) Den *König* berühren, und ihn nicht ziehen dürfen, da er sonst *en prise* kommen würde.

Im Fall a) haben die Schachmeister bestimmt, und es ist durchgängig Regel, dafs der Spieler alsdann den *König* ziehen mufs, oder falls dies nicht thunlich wäre, ein vom Gegner zu bezeichnendes Stück vorausgesetzt, dafs ihm dadurch nicht gleich ein unmittelbarer Nachtheil zuwächst, als *pat*, *matt* oder Verlust eines Stücks, d. h. im augenblicklich darauf folgenden Zuge.

Im Fall b) mufs ebenfalls, wie bei a), der *König* gezogen werden, wenn das fragliche Stück keinen andern Zug thun kann. — Ist das inzwischen möglich, dann haben mehrere Spieler die Regel angenommen, dafs dieses Stück den falschen Zug zurück, und einen andern thun darf.

Im Fall c) hat der Gegner das Recht, ein Stück zu bezeichnen, was unter der bei a) festgesetzten Bedingung gezogen werden soll.

Begeht der Gegner einen der Spiel-Regel zuwider laufenden Fehler, so bemerkt man dies, und er darf den beabsichtigten Zug nicht thun, muſs aber, wenn es angeht, das berührte Sück ziehen. — Kann er dies nicht thun, ohne wieder gegen eine Regel anzustoſsen, so thut er einen andern Zug. — Eben so verfährt man mit einem von beiden Seiten nicht bemerkten Versehen, und hält es für geltend, wenn es einige Züge später bemerkt wird. — Da indessen der Fall eintreten kann, daſs man mit Jemanden eine Partie spielt, wo es ihrer Wichtigkeit wegen auf Vorherbestimmung aller möglichen Streitfragen ankommt, so wollen wir die Punkte angeben, deren Festsetzung für jeden ausserordentlichen Fall Entscheidung gewährt.

a) Die oben von 1—9 angegebenen zu entscheidenden Regeln werden fortgesetzt.

b) Das Gesetz: berührtes Sück, gespieltes Sück, ist immer gültig in jedem Fall, wo seine Befolgung nicht etwa den Spiel-Regeln zuwider läuft.

c) Das Rücken oder Adoubiren gilt nicht.

d) Hinsichtlich des nicht angezeigten *Schachs* gilt das hierüber S. 18 Gesagte. (Erklärung der Kunstausdrücke).

e) Regelwidrige Züge des Gegners muſs man gleich rügen, und er solche alsdann zurück nehmen, nach b) aber das berührte Sück ziehen, es sei denn, daſs solches ohne Verletzung der Spielregeln nicht geschehen könnte, wo er alsdann ein andres bewegen darf.

f) Unbemerkte, oder nicht gleich beim darauf folgenden Zug gerügte Versehen, beim Schlagen oder Bewegen der Stücke begangen, selbst wenn sie den Spielregeln ganz zuwider liefen, wie z. B. das Bringen der L auf eine Farbe; das Ziehen eines C auf ein Feld von gleicher Farbe als sein Standpunkt; das Bewegen eines T im *Springer*-Zug; das Ueberspringen eines Stücks durch ein andres beim Ziehen; das Ziehen eines Stücks des Gegners statt des eignen, und dergleichen, dürfen nicht abgeändert, und die seitdem gethanen Züge zurück genommen werden, sondern das Spiel wird fortgesetzt. — Wer von beiden Spielern dadurch Nachtheil erleidet, ist gleichgültig, denn es ist sein verdienter Lohn für eine strafbare Unaufmerksamkeit.

g) Wer durch *schach* sagen, ohne es zu geben, den Gegner verhindert seinen R zu ziehen, muſs zugeben, daſs dieser, es bemerkend (jedoch früher als der folgende Zug geschieht) seinen Zug zurück nehmen, und einen andern beliebigen thun darf. —

h) Falsches Aufsetzen der Stücke, z. B. einen L auf das Feld der D oder des C, oder die D auf die Stelle des R u. s. w., kann, wenn man schon gezogen hat, nur mit Bewilligung des Gegners verbessert werden, so lange nämlich keins der beiden Stücke seinen Platz verlassen hat. Ist dies aber schon geschehen, dann muſs alles so stehen bleiben, wie man es aufgestellt hatte.

Da natürlich der Gegner immer ein Stück bezeichnen wird, dessen Bewegung ihm Vortheil bringt, oder die Nothwendigkeit, den Zug zu spielen, zum allerwenigsten ein wichtiges Tempo verlieren macht, so ist sehr darauf zu achten, nie unnöthig ein Stück zu berühren, da es scheint mir billiger, statt einer solchen schweren Strafe für ein geringes Versehen, das festzusetzen, was oben im Text dieserhalb angegeben ist.

i) Wer durch Ungeschicklichkeit eins oder mehrere Stücke umwirft, über deren Stellung beim Wieder-Aufsetzen Verschiedenheit der Meinung entsteht, mufs es dem Gegner überlassen, zu bestimmen, wo sie gestanden haben, wenn nur dadurch keine regelwidrige Position, ein *Schach*, *Matt* oder ein *en prise* Setzen entsteht, weil dieses Lagen sind, von denen anzunehmen ist, dafs beide Spieler gewifs wissen, ob sie vorher statt fanden oder nicht. —

k) Wer das Brett, oder so viel Stücke umwirft, dafs es unmöglich wird, die Stellung auf eine, dem Gegner genügende Art auszumitteln und herzustellen, mufs zufrieden seyn, wenn dieser das Spiel für gewonnen erklärt, und den etwaigen Preis zu sich nimmt. — Diese Vorsicht ist um so nöthiger, weil leicht ein undelicater Gegner, der in einer sehr complicirten Stellung sein *Matt* werden voraussieht, dies Hülfsmittel ergreifen könnte, um sich zu retten, und ohne überwunden zu scheinen, eine neue Partie anfangen zu können.

Das hier Gesagte wird zureichen, um für alle mögliche Fälle eine Entscheidung auf eine, mit diesen Bestimmungen übereinkommende Art, sicher und ohne Widerspruch festsetzen zu können.

Dem Gegner biete man immer den ersten Zug an, wenn er die weifsen Stücke hat, als ein ihm zukommendes Recht. Nimmt er den Zug nicht an, so wird ein *Bauer* flach auf das Brett gelegt, und um seinen Kopf gerollt. Die Farbe, auf der sein Fufs nach geendigtem Kreislauf liegen bleibt, hat alsdann den ersten Zug. Bei mehreren Spielen hintereinander hat der Gewinnende den ersten Zug, oder man wechselt ab.

Nie lasse man dem Gegner Ungeduld gewahr werden, wenn er sich lange bei einem Zug bedenkt, sondern warte ruhig sein Spiel ab, ohne ihn auf irgend eine Art zu treiben. Man kann alsdann bei verwickeltem Spiel dasselbe von ihm verlangen und erwarten, was oft nöthig ist, wenn man des Feindes Kraft fühlt, und Zeit bedarf, um gehörig auszumitteln, welches der beste Zug sei. Die durch solche Pausen entstehende Mufse benutze man, das eigene und feindliche Spiel gut durchzustudiren.

Hat der Gegner eine von den im vorigen §. erwähnten Angewohnheiten an sich, so achte man darauf gar nicht, sondern richte nur die Aufmerksamkeit auf das eigene Spiel. Entweder sind es wirklich üble Gewohnheiten, dann verdienen sie Mitleid; oder es sind kleinliche Listen angewandt, um uns zu zerstreuen, dann verachtet man sie, unterliegt ihnen aber nie. Sollte er sich, durch Leidenschaft hingerissen, Anzüglichkeiten erlauben, so weise man ihn bescheiden, aber mit Ernst in die gehörigen Schranken des Anstandes zurück, erkläre, dafs bei nochmaligem Vergessen seinerseits die Partie geendigt sei, und verlasse solche ohne weiteres, wenn der Fall wieder eintritt.

Bemerkt man, dafs der Gegner im Vortheil Freude äussert, den nahen Triumph im voraus verkündigt, rascher spielt, dann darf man sicher darauf rechnen, dafs er sich anfängt zu vernachlässigen, und im Nachtheil eben so verzagt seyn wird. In solchen Augenblicken nur die Aufmerksamkeit angestrengt, es findet sich vielleicht ein Rettungsweg im Spiel selbst, oder durch die Vernachlässigung des Feindes. Je lauter er triumphirte, um so bestürzter wird er nun seyn, und der Gewinn ist uns beinah unfehlbar. Nur alsdann nicht Gleiches mit Gleichem vergolten.

Ist man über das eigne Spiel im Reinen, und braucht nicht mehr darauf zu sehen, dann hefte man seine Blicke auf die Augen des Gegners, die auf den Punkt gewendet, wo er wirken will, uns oft seine wahre Absicht entdecken; mag er immer seine Hand über oder bei einem Stein halten, als ob er es ziehen wolle, sehen seine Augen anderswo hin, dann diese, aber nicht die Hand beobachtet. Mit der Hand kann er uns täuschen wollen, mit den Augen vermag er es nicht, denn er muss hinsehen, wo er spielen will. Darum ist es gut, eine solche Stellung einzunehmen, dass niemand genau an den Augen sehen kann, wohin die Blicke gerichtet sind.

Entstehen streitige Fälle, über die vergessen ist, sich vorher zu verständigen, so schlage man dem Gegner vor, sich der Entscheidung eines Dritten zu unterwerfen; will er das nicht, und man hat die allgemein gültige Regel für sich, und er nur die etwa an dem Ort, wo man spielt, gebräuchliche Abweichung, so thut man besser, die Partie von neuem anzufangen. Im umgekehrten Fall aber gebe man nach erhaltener Ueberzeugung, der im Grunde doch gerechten Forderung des Gegners, nach. Es ist daher immer gut, selbst pflichtlich fremde Spiele mit den geltenden Gebräuchen bekannt zu machen, oder die im Anfang dieses §. angegebenen Punkte zu entscheiden, ehe das Spiel beginnt.

Haben wir die Partie gewonnen, so zeige man nie eine den Gegner kränkende Freude, sondern gebe ihm willig recht, wenn er glaubt, die Ursache seines Verlustes anderswo, als in seinem schlechten, oder unserm bessern Spiel zu finden. Den Sieg kann er uns doch nicht streitig machen, und sind wir ihm wirklich überlegen, so ist ihm diese kleine Genugthuung wohl zu gönnen. Ist er uns aber gewachsen, und hat in der That nur aus Zerstreuung oder sonst einer zufälligen Ursache verloren, so würden wir uns durch Arroganz bei der nächsten gegen ihn verlornen Partie, eine desto schimpflichere Niederlage bereiten.

Gegner, deren Spiel uns noch unbekannt ist, behandle man, sie mögen sagen was sie wollen, als Spieler erster Klasse, d. h., man leite sein Spiel mit der äussersten Vorsicht, bis man das feindliche hat kennen lernen. Gar oft versteckt ein solcher sein Spiel, verliert einige Partien, behauptet dann, er sei gewohnt, um Geld zu spielen, und habe nur dann Aufmerksamkeit, wenn es um etwas gälte. Natürlich schlägt man dies ab, und bald wird man sehen, dass dieser mittelmäßige Spieler, wenn niemand anbeissen will, sich als vollendeter Meister zeigt. Andere wollen, wenn wir etwa als gute Spieler gelten, uns recht demüthigen, spielen schülermäßig schlecht, merken sich aber unsere Stärke und Schwäche, verleiten uns zum Uebermuth, und fallen nun unbarmherzig über uns her, schlagen uns gänzlich aus dem Felde, und beschämen uns um so stärker, jemehr wir triumphirt, vielleicht gar den Gegner belehrt hatten.

Wer es so weit gebracht hat, dass er in einem bedeutenden Kreise als Meister gilt, dessen Ehre es erfordert, zumal gegen fremde unbekannte Gegner, die trotz des Rufs, doch den Kampf mit dem Meister wagen wollen, keine Partie zu verlieren, der suche vorher Gelegenheit, des Fremden Spiel bei Partien mit Andern zu beobachten, und wenn er hierzu nicht gelangen, sich auch nicht gut mehr weigern kann, den Ehrenkampf anzunehmen, so bestimme er doch nur immer: dass, um Sieger zu seyn, man von drei Partien zwei gewinnen müsse, und setze nie seinen Ruf an eine einzelne Partie. Eine solche Partie wird ge-

wöhnlich in Gegenwart vieler Zuschauer gespielt, und der Verlierende ist total überwunden. Der Fremde zieht mit Ruhm bedeckt ab, wir aber müssen bleiben, mit dem Verlust der bis hieher behaupteten Unüberwindlichkeit. Sollen aber drei Spiele gemacht werden, dazu ist mehr als ein Tag nöthig, und die erste Niederlage entscheidet nichts. Erkennen wir wirklich im Gegner unsern Meister, so läfst sich vielleicht immer noch die Sache ausgleichen durch offne Anerkennung der Ueberlegenheit, und daher entspringenden Vorschlag, den Kampf aufzuheben. Der Gegner verliert alsdann die zweite Partie, und gegenseitig tritt man zurück, um einander den Ruhm nicht zu schmälern. Ist der fremde Spieler von der Art, dafs man ihm solche Vorschläge nicht thun mag, dann freilich bleibt nichts anders übrig, als den Kampf fortzusetzen, sich anzustrengen, wenigstens viel *Remisen* herbeizuführen, und so die Sache in die Länge zu ziehen, wo man denn doch mit Ehren unterliegen wird. Fühlt man sich hingegen dem Gegner gewachsen, wie empfindlich ist es dann nicht überwunden zu seyn, mit der Ueberzeugung der Ueberlegenheit, und dies kann sehr leicht dadurch geschehen, dafs der Gegner vorzüglich ein Spiel in allen seinen Variationen sehr weit hinaus studirt hat, und uns nun damit überrascht, zumal wenn schnelle ungewohnte Angriffe darin vorkommen. In der ersten Partie aber haben wir dieses Spiel kennen lernen, und aufgemerkt, wodurch uns der Gegner eigentlich überwand. Diesem begegnen wir in der zweiten Partie, und der aus dem Concept gebrachte Gegner wird, da ein solches Spiel (*Partie de ressource* genannt) immer wenigstens ein paar schwache Seiten hat, gewifs verlieren; darf nun zum drittenmal nicht damit hervortreten, sondern mufs regelmäfsig spielen, wo sich alsdann ausweisen wird, wer der wirkliche bessere gründlichere Spieler ist. Diese Art, die Stärke zweier Spieler gegeneinander zu entscheiden, ist auf jeden Fall immer sicherer, als eine einzelne Partie, und wer hier Sieger bleibt, kann mit Grund behaupten, dafs er stärker sei, als sein Gegner.

Trifft es sich, dafs man mit Personen spielt, denen man zwar weit überlegen ist, die man aber doch aus Rücksichten gern gewinnen lassen will, so hüte man sich, dies auf eine zu plumpe Art zu thun, etwa durch Stücke *en prise* zu setzen, oder zu lassen; dies wird leicht bemerkt, und würde den Gegner noch mehr aufbringen, als der Verlust. Besser, man thut, als ob der feindliche Plan nicht bemerkt würde, und erliege diesem, halte aber immer das Spiel so lange auf, dafs der Gegner überzeugt wird, nur mit Mühe und Anstrengung gewonnen zu haben.

Neuntes Kapitel.

Vom Vorgeben und andern Variationen im Spiel.

§. 1.

Vorgeben.

Wenn ein Stärkerer mit einem Schwächern spielt, so wird oft dieser Unterschied dadurch ausgeglichen, dafs ersterer letzterm ein oder mehrere Stücke vorgiebt, d. h. aus seinem Spiel wegnimmt, und folglich den Kampf mit geringerer Kraft eröffnet, oder ihm auf eine andere Art Vortheile einräumt. Dieses Vorgeben ist sehr belehrend für beide Spieler. Der Vorgebende lernt dadurch den Werth und richtigen Gebrauch der ihm zu Gebote stehenden Stücke besser kennen und sie so anwenden, dafs er allen möglichen Nutzen daraus zieht; er gewöhnt sich, mit wenigen viel zu leisten, und wird deutlich die gemachten Fortschritte gewahr werden, wenn er mit allen Stücken spielend bemerkt, wie viel mehr er jetzt leisten kann, als früher, wo er die gute Verwendung manches Stücks so gut nicht kannte, als seitdem er, gezwungen sich damit zu behelfen, sich mehr mit ihm beschäftigte. Ueberdem kann er auch, vorgebend, ohne Furcht zu verlernen, mit schwächern Spielern spielen, indem er sie sich gleich, selbst überlegen machen kann. Der, dem vorgegeben wird, lernt ebenfalls daraus, was ein vielleicht von ihm nicht sehr geachtetes Stück (weil er dessen Werth nicht kennt, und zu benutzen versteht) zu leisten vermag, wenn er sieht, wie ihn der geschicktere Gegner damit in die Enge treibt, wohl gar *matt* setzt. Er lernt besser des Feindes Absichten und Pläne entdecken, indem dieser aus Mangel an Stücken, nicht so viele und so versteckte anlegen kann. Er kann leichter nachsehen, welche Züge ihm gefährlich werden können, da er weniger feindliche Stücke zu beobachten hat, und wird auf diese Art geregelter und bemerkbarer fortschreiten, indem er dieses gleich daran entdeckt, wenn ihm der Gegner immer weniger vorgiebt. Dieses wird seinen Eifer, Lust und Anstrengung erhalten und erhöhen, und ihn eben dadurch fähig machen, sich auf eine hohe Stufe zu schwingen.

Was für Stücke, oder welcher Vortheil dem Schwächern vorgegeben werden kann, wird der stärkere Spieler wohl gleich bei der ersten Partie bestimmen können. Man hüte sich nur, durch zu viel Arrogans sich lächerlich zu machen; und etwa gleich die *Königin* anzubieten, wenn ein *Thurm* schon zu viel wäre. Besser ist es, den Gegner bestimmen zu lassen, was er vorhaben will, oder ihm nur das anzubieten, was man wirklich glaubt wegen zu können, doch immer mit der bescheidenen Bemerkung: man wolle versuchen, ob es gehe. Auch erbiete man sich nie gleich, nach ein paar gewonnenen Partien zum Vorgeben, sondern warte lieber, bis der Gegner darum fragt. Viele Spieler wollen nicht gern vor nehmen, und finden sich durch ein solches Anbieten gedemüthigt. Besser ist es, dem Spiele mit solchen auszuweichen.

Das Vorgeben besteht nicht blos darin: dafs ich ein oder mehrere Stücke aus meinem Spiel nehme, sondern auch in manchen andern Vortheilen, als:

Im Geben des *Springer*-Zugs an die feindliche *Königin*, was ein sehr interessantes, verwickeltes Spiel machen kann; wenn der Gegner diesen Vortheil einigermafsen zu benutzen versteht.

Im Bestimmen eines Feldes, auf dem man den Feind *matt* setzen will. Dieser kann alsdann seinen *König* kühn in unsere Reihen führen, und mit zum Angriff benutzen, da wir ihn nicht *matt* setzen dürfen; anders, als am bestimmten Ort, soll die Partie nicht verloren seyn.

Im Bezeichnen eines Stückes, mit dem man *matt* setzen will, dafs also eben, wie der R, gegen jeden Angriff beschützt werden mufs. *Piece coeffée* (siehe Erklärung der Kunstausdrücke Pag. 17).

Im Bestimmen einer Reihe des Randes, auf der *matt* gesetzt werden soll. Auch hier kann der R wirksam gebraucht werden, weil ihn der Feind nicht *matt* machen darf, als nur auf der festgesetzten Reihe.

Im Bestimmen eines oder mehrere Stücke, die man nur durch Schlagen bewegen darf. Diesen sucht man die Gelegenheit zum Schlagen zu entziehen, wodurch sie unwirksam bleiben.

Im Bestimmen der Züge, binnen welchen der Gegner *matt* seyn soll.

Im Bestimmen des *Matts*, was man geben will, ob ein offnes oder erstücktes; dagegen sucht man seinen R mit Stücken zu umgeben, oder die feindlichen C wegzuschaffen, welche am leichtesten erstücktes *Matt* machen.

Im Bestimmen, dafs man den Gegner nicht *Roi depouillé* machen darf; hier sucht man abzutauschen, Stück um Stück, und greift dann mit dem letzten immer an. Besonders sind die P aus dem Spiel zu bringen.

Im Bestimmen eines oder mehrerer Stücke des Gegners, die man nicht nehmen will. Mit diesen arbeitet der Gegner am meisten, da sie nicht genommen werden dürfen.

Im Bestimmen eines oder mehrerer Stücke, die man sich nicht nehmen lassen will. Diese sind vorzugsweise anzugreifen, um eins davon zu schlagen.

Im Verzichtleisten auf das *Rochiren*.

Im Geben des *Springer*-Zugs an den feindlichen *König*. Es ist sehr schwer, alsdann *matt* zu setzen.

Im Bestimmen, den eignen *König* nicht bewegen zu wollen. Diesem sucht man dann mit einem C *schach* zu bieten.

Im Verzichtleisten auf das Recht, die *Bauern* zwei Schritt vom Standpunkt aus gehen zu lassen.

Im Bestimmen einer Reihe, über die man des Gegners *König* nicht hinaus lassen will. Dieser Reihe bringt man den R immer ganz nahe.

Im Festsetzen, dafs man ein oder mehrere Stücke nie zweimal hinter einander ziehen will.

Im Vorgeben aller *Officiere* und *Bauern*, und Beibehaltung des R allein, der aber alsdann den Gang und Wirkung der D und C hat, hier ist Gewinn nur dadurch möglich, dafs der einzelne R den feindlichen in seinen eignen Stücken *matt* setzt, folglich weniger aufs Schlagen von Stücken, als aufs Einengen des Feindes zwischen dessen Stücken zu sehen ist.

Mehrere dieser Aufgaben erfordern eine grofse Ueberlegenheit und Geschicklichkeit, und es läfst sich dadurch eine sehr anziehende Varia-

tion ins Spiel bringen; daher wir den Spielern rathen, wenn von Vorgeben die Rede ist, mit den hier angegebenen Arten, so weit es angeht, d. h., so weit die Verschiedenheit zwischen den Kräften beider Spieler es erlaubt, abzuwechseln.

Derjenige, der vorgiebt, auf welche Art es sei, hat stets das Recht des ersten Zugs, und darf, ohne dafs es für einen Zug gilt, beim Vorgeben der *Königin* den P des R zwei Schritt vorsetzen, und wenn er einen *Thurm* vorgiebt, den P dieses T einen Schritt.

§. 2.

Variationen in der Aufstellung.

Das Einförmige der Spiel-Eröffnung, welche beinah immer in denselben Zügen besteht, mufs bei geübten Spielern, und zumal solchen, welche oft mit einander spielen, ihr Spiel daher gegenseitig kennen, und ziemlich weit verfolgen können, folglich immer schon voraus wissen, was der Gegner ziehen wird, und dagegen gezogen werden mufs, den Anfang der Partien oft langweilig machen. Stets die nämlichen Züge, dieselben *Bauern*, dieselben Stellen für die *Läufer* und *Springer*, und wenn dies nur noch rasch, ohne vieles Nachdenken geschehen könnte, aber nein, man kann ja nicht wissen, ob nicht etwa der Gegner, zumal wenn wir noch nicht mit ihm gespielt haben, sich gerade darauf eingeübt hat, die 5 bis 6 ersten Züge einer Spiel-Eröffnung mit ihren Folgen recht durchzustudiren, und müssen also, obgleich es immer auf die alten Züge auskommen wird, von Anfang an uns den Kopf zerbrechen, ehe noch das Spiel recht im Zuge ist.

Um diese Einförmigkeit wegzunehmen, und den Partien gleich von Anfang an eine immer abwechselnde Gestalt zu geben, die jedesmal ein andres Spiel, andere Ansichten und Lagen giebt, folglich stets Unterhaltung vom ersten Zug an gewährt, ziehe jeder Spieler blind einen *Bauern* aus des Gegners Spiel, nachdem diese zuvor unter dem Fufs von 1 bis 8 numerirt worden sind. Bei gleichen Zahlen werden die mit der Nummer correspondirenden *Officiere* in beiden Spielen weggelegt (nach den weifsen Stücken sich richtend), ausgenommen, wenn man gerade die *Königs-Bauern* genommen hätte, wo dann noch einmal gezogen werden müfste. Bei verschiedenen Zahlen, z. B. 1 und 7, wechseln die correspondirenden *Officiere* ihre Stellen, also würde hier der C des P Nro. 7. an die Stelle des T von P Nro. 1., und umgekehrt gesetzt werden. Wäre etwa 2 und 3 gezogen, so würden C und L ihre Stellen wechseln, was zwei *Läufer* auf einer Farbe gäbe; es kann der R in eine Ecke zu stehen kommen, kurz, es lassen sich dadurch unendliche Variationen anbringen, die mannichfaltiges Interesse gewähren, neue Situationen herbeiführen, andere Spiel-Eröffnungen erfordern, und das Spiel gleich von Anfang an anziehend und unterhaltend machen.

Zehntes Kapitel.

Auf welche Art das Schach zu erlernen ist.

Wenn jemand ohne die mindeste Kenntnifs des Schachs, sich an die Erlernung des Spiels geben will, so würden wir ihm rathen, dazu folgenden Gang zu erwählen: Hat er einen Freund oder Bekannten, so nehme er mit diesem das Brett vor, und erlerne zugleich mit ihm das Spiel, nach dem, was im ersten Kapitel u. f. dieses Werks gesagt ist. Wenn zwei zugleich lernen, so hat man den Vortheil, da, wo es im Laufe dieses Buches nöthig ist, gegen einander spielen zu können. Nothwendig ist es, sich das im 2ten, 3ten und 4ten Kapitel Gesagte zu eigen zu machen, die gegebenen Beispiele aufzustellen, und aufmerksam durchzugehen. Den Vortheil davon wird er bald spüren; eingedenk des Gelernten, wird er es beim Spielen in Anwendung bringen, und bei jedem Zug eine ihm genügend scheinende Ursache haben, warum er ihn thut, denn aus dem Gelernten ist ihm klar geworden, wie viel darauf ankommt, welches Stück gespielt, und wohin es gesetzt wird. Das Durchgehen der Beispiele lehrt ihm unvermerkt Züge voraus berechnen, und macht ihn aufmerksam da, wo in dem Spiel mit Andern eine Aehnlichkeit mit dem bekannten Beispiel statt findet, nachzusehen, ob es vielleicht auch hier anwendbar sei.

Nicht durch das viel Spielen wird man lernen, aber wohl durch aufmerksames Spielen und Nachdenken über das Gespielte. Zu ihrem Hauptstudium können wohl nur Wenige das Schach machen, und sich damit ganze Tage und Wochen ausschliefslich beschäftigen. — Ich nehme also an, dafs der Lernende dem Spiel ein paar Stunden täglich widmen kann, und dies ist schon viel. — Will er diese nun blos mit Spielen zubringen, und trifft dabei keine Gegner, die ihm belehren, eine Art Collegium lesen, so werden seine Fortschritte langsam und ungewifs seyn; was er durch Lesen und Nachdenken in einer Stunde lernen könnte, wird er erst vielleicht nach Wochen, und dann noch unvollkommen begreifen und einsehen. Besser ist es daher, nur ein oder zwei Partien gespielt, und dann nachgedacht, wodurch man solche verloren hat, und was hätte geschehen müssen, um den Verlust abzuwenden. Man stelle sich das Spiel wieder auf, gehe nun die Züge durch, vergleiche sie mit den gegebenen Regeln, beobachte, ob diese gehörig angewendet oder ohne Noth davon abgewichen ist, und suche dadurch seine Ansichten zu ordnen und zu erweitern.

Einleuchten wird es jedem, dafs, um etwas im Schach zu leisten, Studium und Aufmerksamkeit erforderlich ist. Man betrachte daher die Partien, welche man spielt, als einen Unterricht, für den man sich, wie für jeden anderen präparirt, und ihn auch repetirt. Lehrreich wird es folglich immer seyn, die wichtigsten Momente der gespielten Partien aufzuschreiben, um sie wieder durchgehen zu können, wobei man aufmerksam die gegebenen Regeln und Vorschriften durchlieset, Zug für Zug damit vergleicht, den bessern aufsucht, und dessen Resultate im eignen und des Gegners Spiel, so weit man vermag, verfolgt. Dem Gedächtnifs beim Schach mufs viel eingeprägt werden, dies kann aber nur nach und nach geschehen, will man das Alte über das Neue nicht vergessen.

So lange man sich noch schwach fühlt, lasse man sich nicht in zu grofse weit aussehende Pläne ein, sondern folge dem Gang, in den davon handelnden Kap. 7. vorgeschrieben. Viele Anfänger fallen in den Fehler, immer angreifen zu wollen, und denken gar nicht an ihre eigne Vertheidigung, daher sie denn auch gewöhnlich jämmerlich abgefertigt werden. Abgesehen davon, dafs ein ausgedehnter Plan schwer durchzuführen, und nur ein Meister im Stande ist, die ihm darin entgegenstehenden Hindernisse zu beseitigen, so liegt es ja in der Natur der Sache, dafs der Lehrling wohl erst anfangen mufs, sich möglichst gut gegen die mannichfaltigen, ihm meist noch unbekannten Angriffe vertheidigen zu lernen, ehe er daran denken kann, selbst anzugreifen. So wie aber im wirklichen Krieg keine Vertheidigung ohne Angriff denkbar und ausführbar ist, eben so im Schach. Die Züge welche man thut, um sich gegen die Absichten des Gegners zu vertheidigen, oder ihm gewisse Felder streitig zu machen, werden nicht blofs dieses thun, sondern auch feindliche Stücke bedrohen; auch ist es oft nothwendig, um sein Spiel gehörig zu *decken*, dafs man ein uns hinderndes Stück suchen mufs zu schlagen, oder zu vertreiben, ihm also zu Leibe geht, folglich angreift, um sich zu vertheidigen. Der Lernende wird daher bei seinem Defensiv-System immer Gelegenheit haben, sich im Angriff zu üben, und bei mehreren Fortschritten diesen bald lernen zu erweitern.

Ueberhaupt präge man sich den Satz ein: wer gewinnen will, verliert (versteht sich, bei gleicher Stärke, denn bei grofser Ueberlegenheit an einer oder der andern Seite ist das Gewinnen nicht schwierig). Meist immer wird der Spieler, der von Anfang an darauf ausgeht, den Gegner *matt* zu machen, den Kürzern ziehen, dagegen derjenige, welcher blofs darauf denkt, sich gehörig zu *decken*, und alle Angriffe gut abzuwehren, am Ende die Oberhand behalten wird. Der Grund davon ist leicht begreiflich; kräftige Defension erfordert sorgfältige Wahl der Stellung, zweckmäfsige Placirung der Stücke, und *Deckung* aller Blöfsen, worauf derjenige, der nur auf das *Matt* des Feindes denkt, nicht achten kann. Er wird demnach in unvortheilhafte Lagen gerathen, da alle seine Angriffs-Pläne an der Vorsicht des Feindes scheitern, und dieser dann hier, dann da, einen kleinen Vortheil erkämpfen, deren Masse ihn zuletzt in den Stand setzt, sicher und ohne Gefahr die Offensive zu ergreifen. Die Richtigkeit des erwähnten Satzes wird selten beachtet, oder durch die Ungeduld des Spielers vernachlässigt, den oft die blendende Aussicht verleitet, rasch vorzugehen, und dieses meist büfsen mufs, wenn sein Gegner fortfährt, eingedenk dieses Satzes zu spielen. Man beobachte nur ein paar geschickte Spieler, so wird man bald bemerken, mit welcher Vorsicht sie zu Werke gehen, keinen Vortheil zu hitzig verfolgen, immer erst das eigne Spiel sichern, und selbst bei entschiedener Ueberlegenheit, nur Schritt vor Schritt fortschreiten.

Zu dem, was wir oben vom Präpariren und Repetiren gesagt haben, gehört natürlich auch: dafs der Anfänger die Zeit, welche er dem Studium des Spiels widmet, anwendet, um sich besonders mit dem Spiel der entschiedenen *Matts* vertraut zu machen, deren Regeln ihm geläufig seyn müssen, um solche sicher und in möglichster Kürze ausführen zu können, denn ein fortdauernd Wanken hierin würde stets den mittelmäfsigen Spieler verrathen. *) Ebenfalls studire er die Spiel-Er-

*) Zu dem Ende sind diese *Matts* sehr detaillirt angeführt, damit der Lernenden Gelegenheit haben, solche in allen möglichen Stellungen zu versuchen, die sie aus den gezeigten Spielen auswählen können.

dungen, d. h., er setze das Spiel auf, und suche nun die Züge zu finden, welche das *Matt* herbeiführen; natürlich also, dafs mit dem leichtesten anzufangen ist. Gelingt es nicht gleich, so erneuere man den Versuch ein andermal, vermeide aber ins Buch zu sehen, denn nur die Selbstauffindung ist lehrreich und belohnend durch den Genufs, den sie giebt. Hierdurch wird man bedeutende Fortschritte machen in der Kenntnifs des Werthes der Figuren, dem Vorausberechnen der Züge, der vortheilhaften Placirung u. s. w. Dabei ist zu beobachten, den Lauf dieser Spiele, wie überhaupt aller im Buch angegebenen, auf dem Kupfer auszugrübeln, wenigstens erst dann das wirkliche Brett und Spiel zu Hülfe zu nehmen, wenn man überzeugt ist, mit dem Kupfer nicht fertig werden zu können. Wer mit der Abbildung fertig werden kann, erleichtert sich dadurch sehr den Ueberblick auf dem eigentlichen Brett.

Dafs gleichzeitig hiermit Studium der gegebenen Regeln, und diese erläuternde Beispiele, nebst den Spiel-Anfängen und Fortsetzung dieser angefangenen Partien verbunden werden mufs, versteht sich von selbst, und zwar so, dafs man den Geist derselben gehörig auffafst. Nicht das Vollpfropfen des Gedächtnisses mit einzelnen Fällen und Spielen kann nützen, indem man Jahre lang spielt, ehe es einmal sich ereignet, dafs der uns bekannte Fall gerade vollkommen pafste, aber wohl der richtige Begriff der Regel, die nun auf das vorliegende Spiel mit den etwa nöthigen Modificationen anzuwenden ist. Die Nothwendigkeit, die Spiel-Eröffnungen besonders aufmerksam zu studiren, und sich zu eigen zu machen, wird einleuchten, da ein schlecht eröffnetes Spiel wohl nie ein gutes Ende nehmen kann, und gleich von Anfang an kränkelt.

Mancher Anfänger wird abgeschreckt durch die vielen Regeln und deren unendliche Abweichungen oder Modificationen; die ihm empfohlene Aufmerksamkeit bei jedem Zug; die Menge der ihn drohenden Gefahren; die anscheinende Unmöglichkeit, alles zu behalten; die vielen Stücke, welche er nicht blos in ihrer nächsten, aber selbst auch entferntern Wirkung allein, in Verbindung mit andern, und mit Rücksicht auf sein und des Gegners Spiel beobachten mufs, u. dergl. m. Er lasse indessen den Muth nicht sinken, denn die Uebung wird ihm alles nach und nach geläufig machen; er wird lernen, nicht bei jedem Zug *alle* Stücke beider Spiele ängstlich zu betrachten, in dem was sie etwa thun könnten, sondern nur *die*, auf welche es wesentlich ankommt; er wird lernen, mit einem Blick mehrere Stücke zugleich übersehen; das Bild des Spiels mehrere Züge voraus, wird ihm immer faslicher werden; die Schwierigkeiten schwinden nach und nach; die gemachten Fortschritte unterhalten den Muth; man lernt stärkern Spielern die Spitze bieten, und wird dadurch bewogen, das Studium fortzusetzen; viele Regeln und Grundsätze werden einem so geläufig, dafs man sie mechanisch ausübt; das Unverständliche wird begreiflich, kurz, man findet bei fortgesetzter Beharrlichkeit, dafs die Sache zu lernen ist, wenn man nur nie vergifst, dafs das Schach, um etwas darin zu leisten, Studium, Aufmerksamkeit und Uebung erfordert, und nicht als blofses Spiel behandelt werden darf. Freilich wer, wenn er den Gang der Figuren kennt, sich nun einbildet, er spiele Schach, Partien macht, und ferner die Sache nicht überdenkt, der wird wohl stets ein Stümper bleiben. Wer aber das Spiel wissenschaftlich, regelmäfsig studirt, und wie jede andere zu erlernende Kunst oder Wissenschaft ergreift, der braucht sich nicht abschrecken zu lassen, er wird es lernen, und sich sicher auf eine Stufe erheben, die ihm den Ruf eines starken Spielers giebt.

ist man so weit gekommen, die Spiel-Eröffnungen wohl aufgefaßt zu haben, dann wird es übend seyn, diese angefangenen Partien mit einem Freunde weiter zu spielen, um zu sehen, ob der erworbene Vortheil zu erhalten, oder der Nachtheil auszugleichen sei. Man entwirft sich einen Plan, berechnet des Feindes Vertheidigung dagegen, und operirt weiter. Mißlingt er, dann fange man dasselbe Spiel mit einem andern Plan an, u. s. w. Da es sich bei diesen Uebungen nicht um den Gewinn der Partie handelt, so bespricht man sich mit dem Gegner zuweilen über die beiderseitigen Pläne, und wird, zumal wenn der Feind stärker ist, dabei viel lernen, indem er weiter sehend, uns auf Folgen aufmerksam macht, die wir nicht bemerkten.

Hat man einige Zeit gespielt, und ist so weit gekommen, daſs man nicht mehr auf der untersten Stufe steht, d. h. eine Partie ohne gar zu grobe Fehler und Versehen spielt, hin und wieder wohl eine gewonnen hat, so versäume man keine Gelegenheit, mit bekannten stärkern Spielern zu spielen. Nur dadurch läſst sich etwas erlernen, und wenn man auch in einem halben Jahre keine Partie gewönne. Viele machen darum keine Fortschritte, weil sie, sobald sie glauben etwas zu können, absichtlich schwächere Spieler aufsuchen, blos um den kleinlichen Triumph zu genieſsen, oft zu gewinnen. Beim Schach entscheidet nicht der Gewinn, sondern der Spieler, von dem ich gewonnen habe, über den Grad der Geschicklichkeit des Gewinnenden. Vom Schwächern läſst sich nichts lernen, im Gegentheil, er lernt von uns, überholt uns, und jemehr er fortschreitet, um so mehr gehen wir rückwärts, bleiben stets im engen Kreise der Anfänger, und derjenige, dem wir den ersten Unterricht gaben, giebt uns vielleicht nach einem halben Jahre Stöcke vor. Immer also gesucht im Kreise, worin man verkehrt, mit den stärksten Spielern Partie zu machen, so lange, bis man sich mit ihnen auf gleicher Stufe fühlt. Führt uns das Glück in die Nähe eines anerkannten Meisters, dann suche man dessen Unterricht theilhaft zu werden, mit ihm zu spielen, oder seinem Spiel zuzusehen. Wer dieses beachtet, und stets mit Stärkern gespielt hat, wird selbst erstaunen über das, was er immer verlierend, dennoch gelernt hat, sobald er in einen fremden Spiel-Kreis eintritt. Wer so weit vorgeschritten ist, kann nun auch, wenn er will, einige Meister-Werke, und darin aufgestellte Meister-Spiele studiren. (Siehe Cap. 12).

Ein unfehlbares Mittel, Fortschritte zu machen, ist mit einem oder mehreren, uns wenigstens gewachsenen, besser überlegenen Spielern Correspondenz-Partien anzulegen, wo man das Spiel aufstellt, überdenkt, seinen Zug aufschreibt, und dem Gegner zusendet. Bei diesen Spielen kann man ungestört seine und des Feindes Züge beobachten, verfolgen und berechnen. Ihm lassen sich alle freie Stunden widmen. Dabei kann man die in den Werken über das Schach befindlichen Spiele zu Rathe ziehen, mit dem unsrigen vergleichen, die gegebenen Regeln anwenden, die Stellung des Spiels nach mehreren Zügen, wenn wir das Bild nicht mehr deutlich aufzufassen vermögen, aufstellen, und nun weiter fortfahren zu beurtheilen. Kein Zug des Gegners kann uns überraschen, denn wir haben ihn vorhergesehen und verfolgt. Unglaublich ist es, wie durch diese Spiele der Ueberblick geschärft, der Werth der Stücke und ihr richtiges Spiel erlernt, die Entdeckung eines unerwarteten *Matts* befördert wird. Mancher läſst sich durch die Dauer und Langsamkeit dieser Spiele abschrecken; freilich zwischen Berlin und Wien möchte es etwas lange dauern; man kann aber mit seinen

Haus-, Stadt- und benachbarten Bekannten, und zwar mit mehreren zugleich solche Partien anfangen, denn es bedarf dazu weiter nichts, als dafs jeder ein Spiel hat, und die Felder gleichmäfsig numerirt sind. Das Verzeichnifs der gethanen Züge von beiden Seiten hebt man auf, braucht also nicht einmal die jedesmalige Stellung des Spiels zu zeichnen, sondern erhält diese durch Aufstellung der Stücke, und rasches Durchgehen der gethanen Züge bis zum letzten. Dies ist das wahre theoretisch-praktische Studium, wo man sich, so lange man will, bei Besinnen das Buch zu Rathe ziehen kann, und erst recht das darin Gelehrte begreifen, und dessen Geist auffassen wird. Bei verwickelten Fällen läfst sich der Rath erfahrner Spieler einholen, kurz, diese Art zu spielen wird am allerbesten dazu beitragen, rasche Fortschritte zu machen.

Vor allem mufs der Lernende sich das in Cap. 8. Gesagte zu eigen machen, und darnach handeln, und zwar gleich von Anfang an; er wechsele daher fleifsig die Farben, gehe in alle Modificationen ein, die sein Gegner vorschlägt, um mit den üblichen Variationen vertraut zu werden, beobachte alle darin gegebenen Regeln, Gesetze und Vorschriften von Anfang an genau, damit ihm strenges Spiel zur Gewohnheit werde. Es geht auch hiermit im Schach, wie im gemeinen Leben, wer sich bei Zeiten an die bestimmte Ordnung gewöhnt hat, dem fällt ihre Befolgung nicht schwer, und er erlangt dadurch das Recht, Gleiches von andern zu verlangen. Wer dies nicht gewohnt ist, wird oft dagegen sündigen, vielmals unangenehm zurecht gewiesen werden, und da, wo er durchaus nicht anders kann, sondern acht geben mufs, nicht gegen Gesetz und Ordnung anzustofsen, nicht halb so gut spielen als sonst. Beim Anfang der Erlernung des Spiels war es eine Mühe, sich in die geltende Ordnung finden zu lernen, warum also die Arbeit verdoppeln?

Sollte der das Schach lernen Wollende in der Lage seyn, niemanden zu finden, der ihm Unterricht darin geben, oder mit ihm spielen kann, so wird er dennoch aus diesem Buch bei gehöriger Aufmerksamkeit und Studium, selbst wenn er nie ein Schach-Spiel gesehen hätte, das Spiel erlernen können. Ein Spiel liefse sich im Nothfall selbst schnitzeln. Nur würden wir in diesem Fall rathen, dafs er sich dann einen Gefährten aussuchte, der mit ihm lernte, damit beide gegen einander spielen könnten, denn allein das Spiel vor und gegen leiten zu wollen, würde ermüdend, langweilig und nie belohnend seyn, weil man immer die gegenseitigen Desseins und Pläne kennt.

Beim Studiren dieses oder jedes andern Buches über das Schach, hüte man sich, eher zu etwas anderm überzugehen, bis man das Erste gut und vollständig begriffen hat. So wie in der Geometrie ein Lehrsatz sich auf alle vorigen und die Axiome stützt, und man sie alle angeben können mufs, so im Schach; man nehme das Gesagte nicht auf Treu und Glauben an, sondern überzeuge sich, warum es so, und nicht anders seyn kann, versuche, ob es nicht möglich ist, andere Resultate heraus zu bekommen, und ruhe nicht eher, bis man das Dunkle vollständig aufgeklärt hat. Auf diese Art wird der Geist des Spiels aufgefafst, nicht aber durch mechanisch Nachspielen der gegebenen Beispiele. Nur ein Exempel wollen wir anführen: das entschiedene *Matt* der 2 *Läufer* kann in 100 und wieder 100 verschiedenen Arten aufgestellt werden. Wer sich nun aber begnügen wollte, die von uns gegebene Aufstellung nachzuspielen, und weiter gar nicht darüber nachzu-

denken, würde bei jeder andern verlegen seyn. Nein, man wech
verschiedene Male die Stellung, überdenkt die Regel, und sucht
die kürzesten Züge zu finden. Es ist daher nicht übel, anfangs we
stens, beim Nachsehen der Beispiele und Studiren der gegebenen Re
mit jedem Zug zu wiederholen und anzugeben, warum er so, und
anders gethan werden kann. Wir konnten nur höchstens ein Bei
geben, aber der Lernende muſs sich immer mehrere, mit allen Ab
derungen, die nach den Bedingungen möglich sind, aufgeben, und k
wenn er diese genügend löset, dann erst sagen: ich begreife die Sac

Den Vorschlag eines Schriftstellers über das Schach, es auf S
len zu lehren, und in Cursus einzutheilen, halten wir zwar für
trieben, glauben aber, daſs die Lehrer, welche sich mehr mit
Schülern abgeben müssen, als in den Unterrichtsstunden, sehr
das Schach zu einer Beschäftigung vieler Erholungsstunden machen
nen. Spielen sie es auch selbst nicht, dann lernen sie es mit
Zögling zusammen. Es wird für beide eine angenehme, unterhalt
belehrende Zeitkürzung seyn, besser, wie manche andre, da sie,
gleich nur als Spiel geltend, doch Verstand und Gedächtniſs übt,
in Instituten, bei Tagen, wo Jahreszeit und Wetter die Zöglinge
Zimmer bannt, vortrefflich anzuwenden ist, diese anständig zu be
tigen, zu unterhalten, und unbemerkt an Ruhe und Nachdenken z
wöhnen, ihnen auch eine angemessene Erholung beibringt, die si
ins späteste Alter benutzen können. Weitläufig hier zu erörtern,
dies zu bewerkstelligen sei, daſs nämlich das Spiel nicht als Stu
sondern als Erholung getrieben und gelehrt würde, dieses aber
so geschähe, daſs die Lust daran vorherrschend bliebe, und jeder
daran Theil nähme, möchte zu weit führen, und ist auch leicht für
denkenden Lehrer auszuführen. Uns sind Erziehungsanstalten be
wo es mit Erfolg getrieben wird, und erfreuliche Resultate liefert.

Wir halten uns überzeugt, daſs jeder, der nach dieser Anwe
das Schach erlernt, es gewiſs darin in kurzer Zeit zu einer ziem
Höhe bringen wird, und sich bald mit starken Spielern messen
sumal wenn es ihm gelingt, das Bild des Bretts und die Stellung
und deutlich in Gedanken sich vorstellen, und mehrere Züge hinte
ander verfolgen zu können. Von allen anerkannten grofsen Me
wird gerühmt, daſs sie nicht allein eine, sondern mehrere Partie
gleich, ohne Brett und Stücke zu sehen, spielten. Starke Spieler
den in jeder Stellung, bei Vorausberechnung der Züge, das Bil
Spiels mit alle seinen Variationen deutlich vor Augen haben.
dieses Bild, selbst wenn er das Brett vor sich hat, schon beim
oder 3ten Zug unklar erscheint, der wird auch nur bis so weit
Voraussicht ausdehnen können, und nicht eher bedeutend vorschr
bis diese Darstellungskraft sich ebenfalls erweitert.

Zum Schluſs wollen wir noch den schachlustigen Anfänger
nern, daſs, so lächerlich es ihn auch machen würde, wenn er
sich einbildete ein Meister zu seyn, den keiner überwinden kann,
sich dagegen aber auch nicht muſs niederschlagen lassen, wenn er
daſs seine Fortschritte langsam gehen, und er immer stärkere S
findet. — Muthlosigkeit führt nie zum Ziel, wohl aber Beharrlichkeit
Anstrengung. Bei keinem Spiel ist das Gefühl, vorgeschritten zu
einen früher Ueberlegenen ein-, oder gar überholt zu haben, ang
mer, als im Schach, und es belohnt reichlich für alle angewandte

Eilftes Kapitel.

Von ganzen Partien.

So wenig wie man beim Unterricht in einer Wissenschaft sich damit befafst, auch die Anwendung derselben zu lehren, sondern dies dem Lernenden nach seinen besondern Lagen und Verhältnissen überläfst, so überflüssig würde es seyn, nun die gegebenen Regeln und Lehren über das Schach auf ganze Partien anwenden zu wollen, da vielleicht, und wenn wir auch mehrere hunderte durchspielten, der dies Buch Studirende nie in den Fall käme, dafs eine von ihm gespielte Partie gerade die Lage von einer der unsrigen erhielte. Deutlich und umständlich haben wir alles durchgegangen, was der Schach-Spieler wissen mufs, um ein Spiel gehörig einzuleiten und zu verfolgen; alle nothwendige Regeln sind angegeben und demonstrirt, sie nun beim Spielen anzuwenden, bleibt dem Lernenden überlassen; hat er mit Frucht das bisher Gesagte gelesen, begriffen und sich zu eigen gemacht, so wird er selbst bei fortgesetztem Spiel lernen, wo und wie es im Lauf eines Spiels zu beobachten und zu befolgen sei; kann er es nicht, dann wird er es wahrlich auch nicht aus ganz durchgespielten Partien lernen, und ihm fehlt der zur richtigen Auffassung des Schachs nöthige Geist oder Talent. Ausgemacht ist es, dafs, so wie man im gemeinen Leben oft sieht, wie Leute mit Eifer und Anstrengung eine Kunst oder Wissenschaft studiren, und dennoch wenig oder gar nicht darin fördern, weil es ihnen an Anlagen dazu fehlt, eben so beim Schach viele mit Mühe und Eifer alle Bücher darüber lesen, mit der gespanntesten Aufmerksamkeit spielen, und dennoch nicht über die Mittelmäfsigkeit hinaus kommen, wogegen andere in Kurzem alles begreifen, sich einprägen, und mit Glanz beim Spiel anzuwenden wissen. Diesen gab die Natur ein besseres Gedächtnifs, deutlichere Fassungsgabe, hellern und schärfern Ueberblick als andern. Indessen wäre es fehlerhaft hieraus folgern zu wollen, alles Studiren des Schachs wäre überflüssig, der gute Spieler werde geboren, und lerne alles spielend. Wer so denkt, wird bei allen Anlagen doch nicht weit kommen, und von den emsig Lernenden, obgleich weniger von der Natur begünstigten, überholt werden, denn dieser kennt die Regeln und Theorie des Spiels, welche er wenigstens befolgt, und so oft damit ersetzt, was ihm an Combination abgeht, wogegen das alles Studium verachtende Schachgenie häufig gegen die Regeln verstöfst, im Blinden tappt, wohl glänzende Züge thut, aber gerade aus Mangel aller Theorie, sie nicht zu verfolgen weifs, oder den Nutzen daraus zieht, den ein Anderer daraus zu holen verstände.

Nehmen wir nur zum Beispiel die *Opposition*. Vielleicht thut bei einem Spiel, wo alles auf die *Opposition* ankommt, der Naturalist instinktmäfsig verschiedene gute Züge, aber früh oder spät wird er doch in Fehler verfallen, dagegen der Theoretiker gerade in solchen Fällen weit besser spielen wird, denn die Partie ist jetzt auf dem Punkt, wo es mehr auf Berechnung, als Combination ankommt, Ueberraschungen wegfallen, und der richtig Rechnende immer über den von allen diesen Calculs nichts Wissenden, im Vortheil bleiben mufs und wird.

Aber weder der Eine noch der Andere, werden aus einer ganzen Partie etwas mehr lernen können, als sie schon wissen. Zug vor Zug nachspielen, führt zu nichts, sondern ist ein Nachbeten; man müfste also die Partie theilen, einzelne Lagen derselben herausheben, und nun sehen, ob für beide Theile kein besser Spiel möglich war. *) Das Verfolgen aber aller dieser Veränderungen würde uns bald die Partie selbst aus den Augen verlieren machen, und wir immer dahin kommen, wo uns die Spiel-Anfänge **) hin bringen, nämlich: eine, bis auf einen gewissen Punkt gebrachte Partie weiter zu spielen. Warum dies nun aber bei einer fremden Partie thun, und nicht lieber bei einer selbst gespielten, für die man immer mehr Interesse hat.

Es haben zwar mehrere Schriftsteller sogenannte Muster-Spiele gegeben, die nur den einzigen Fehler haben, dafs es zwar belehrende, aber doch keine Muster-Spiele sind. — Wären sie es wirklich, so würde daraus folgen, dafs ein solches Spiel nur auf diese, und keine andere, Art könne zu Ende gebracht werden; verlieren also darin die schwarzen Stücke z. B., so müfste ein Philidor mit diesen Stücken gegen den ersten Anfänger verlieren, wenn dieser mit den weifsen die Züge thut, welche das Buch vorschreibt. Ist dies aber denkbar? ***) Folgt nicht vielmehr daraus, dafs man im Lauf des Spiels die verlierenden Steine einen, entweder vorbedächtlich oder übersehend, schlechtern, statt besten Zug hat thun lassen, den ein Meister gewifs nicht thun würde, und verdient nun ein solches Spiel den Namen Muster-Spiel? Freilich wird ein wenig Geübter Mühe haben, zu entdecken, welches der erste falsche Zug war, allein hierin kann er sich ja bei seinen eignen Partien üben, und nicht an solchen, die ihm fälschlich als vollkommen gespielt vorgezeigt werden. Wie wahr das hier Gesagte ist, beweisen uns die Werke, worin Meister des Schach-Spiels sich die Mühe gegeben haben, Partien von andern Meistern als Muster-Spiele dargestellt, zu verbessern, und uns nicht allein zeigen, wie der Verlierende gewinnen oder *remis* machen würde, wenn er andere Züge thut, sondern auch wirkliche Versehen und Mifsgriffe rügen (ein Beweis mehr, dafs auch der Stärkste nicht alles sehen kann und wird).

---

*) Aufserdem erschöpfen die Muster-Spiele keinesweges alle Combinationen, was, wie auch andere Schachmeister sagen, unmöglich ist, sondern geben nur einige der Hauptzüge und Variationen an.

**) Dafs nur diese und die Spiel-Endungen zu lehren das einzige ist, dessen Studium dem Lernenden helfen kann, auch hierin spricht die Ansicht eines der ersten Schach-Schriftsteller für mich.

***) Hierüber sagt ein Schriftsteller sehr richtig: „Alle Resultate von Zügen können nur immer nach dem gewöhnlichen Gang des Spiels zwischen guten Spielern verstanden werden, nie aber unbedingt und ohne Vorbehalt der aussergewöhnlichen Möglichkeit, weil bei der Vielseitigkeit des Schachs sich nichts als ganz absolut annehmen läfst, und der Scharfblick oft mit einem einzigen Kunstzug das schlechteste Spiel verbessert, wie die Spiel-Endungen beweisen.“ Wozu also sich in dis grenzenlose Feld verirren, wo doch am Ende nur immer eigner Schachsinn den rechten Weg entdecken mufs, den aber kein Lehrbuch geben, sondern nur Anleitung dazu darbieten kann. Ueberhaupt mufs man nie vergessen, dafs das Schach nicht in ein System gezwängt werden kann, sondern als Spiel immer vom Geist des Gegners, von dessen Spielart, und von so manchen auf uns einwirkenden Ursachen abhängt, daher stets als Spiel von Zufällen abhängig bleibt, die aufser aller Berechnung liegen, was mehrere geschätzte Schach-Autoren eingestehen.

So ist, um nur eins anzuführen, dies ohnlängst von mehreren Philidor'schen und anderer Meister *Gambit*-Spielen gethan, welche doch stets als Muster-Spiele betrachtet worden sind. *)

Wir enthalten uns daher, dem Beispiel mehrerer Schriftsteller zu folgen, und geben keine sogenannten Muster-Spiele, zumal da von allen bekannten, und in den verschiedenen Werken zu findenden, durchaus nicht bekannt ist, ob es wirklich gespielte, oder nur selbst entworfene sind. Dagegen glauben wir aber den Lesern keinen Undienst zu thun, mit ihnen einige Partien zur Selbstprüfung vorzulegen, von denen einige in der Schach-Welt Epoche gemacht haben, und die wirklich gespielt sind, daher eher eine Prüfung verdienen, in wiefern sie von der verlierenden Partie besser hätten können gespielt werden, als fingirte Partien. Die Liebhaber mögen sich üben zu suchen, wie der Verlierende hätte spielen müssen, um nicht zu verlieren, was am leichtesten auf folgende Art geschieht: vom *matt* oder dem entscheidenden Zug an, gehe man Zug vor Zug zurück, bis so weit, wo man einen andern Zug bemerkt, der dem entscheidenden vorzubeugen scheint, und verfolge alsdann diesen in seinen Variationen so lange, bis man sieht, er war gut oder falsch; im letzten Fall geht man um einige Züge weiter zurück, und thut das nämliche. Es ist freilich ein langsamer Zeit und Geduld erfordernder Weg, aber der einzige sichere. **)

---

*) Auch sind bei allen gegebenen Muster-Spielen doch nicht die möglich guten Variationen erschöpft, obschon manche ermüdend weit verfolgt werden. Nun aber erschrickt ein Anfänger, wenn er diese Partien sieht, die ihm zum Durchstudiren anempfohlen worden, und läßt den Muth sinken, zumal da dadurch seinem eignen Nachdenken nichts übrig gelassen wird.

Wir wollen übrigens durchaus nicht den bekannten Muster-Spielen ihren Werth absprechen, in Gegentheil sie sind zu empfehlen, und verdienen studirt zu werden. Nur in einem Lehrbuch halte ich sie für überflüssig — selbst schädlich. Wer indessen es auf eine gewisse Höhe gebracht hat im Spielen, nehme sie immerhin vor — er wird aus den Philodor'schen gute Führung der *Bauern*, aus den des Calabrois kühne überraschende Züge, aus denen des Pariser Clubbs regelmäßiges, systematisches Spiel, von Reinganum musterhafte Vertheidigung gegen den Gambit lernen u. s. w.

**) Sollte unverhofft unser Werk sich eines solchen Beifalls zu erfreuen haben, daß es eine 2te Auflage erlebte, so würde es uns angenehm seyn, diese Sammlung wirklich gespielter Partien zu vermehren, und laden wir demnach alle Schach-Spieler ein, uns dergleichen Spiele mitzutheilen, wo möglich mit ihren Bemerkungen bereichert. — Wäre auch irgend jemanden bekannt, wann, wo, und von wem ein oder das andere der bekannten Muster-Spiele gespielt worden wäre, so bitten wir ebenfalls um Mittheilung davon, indem solches alsdann sich zur Aufnahme eignete.

Ueberhaupt so wie ein denkender Krieger am meisten aus dem Studium der Kriegsgeschichte lernt, so glauben wir, wird der Schach-Spieler sehr viel aus dem Studium wirklicher Partien lernen können, nur müssen sie das Interesse haben, daß man weiß, sie sind wirklich gespielt — denn fingirte Partien fesseln nicht, so wenig, wie es eine erfundene Kriegsgeschichte thun würde. — Je zahlreicher und vollständiger diese Sammlung wäre, um so mehr Nutzen könnte sie leisten, und den Liebhabern mannichfaltige Gelegenheiten geben, die begangenen Fehler aufzusuchen, und dann beim eignen Spiel sich davor zu hüten.

Philidor, bekanntlich einer der stärksten Schach-Spieler, spielte am 8ten Mai 1785 im Schachklubb zu London zu gleicher Zeit 3 Partien, ohne das Schachbrett zu sehen. Seine Gegner waren der Graf Brühl, Hr. Bowdler und Hr. Maseres, welche alle mit den weissen Stücken spielten, den ersten Zug thaten, und letzterer noch den P von 14 vorbekam. (Die Aufstellung des Spiels siehe Fig. 2. Nro. 1. Tab. I. Bei der Partie des Hr. Maseres muſs aus den schwarzen Stücken P von 14 weggenommen werden). Bei jeder Partie sagte ein Zuschauer an Philidor den gethanen Zug seines Gegners.

Erstes Spiel zwischen Graf Brühl und Philidor.

Weiſs.	Schwarz.
1) P a. 37. —	P a. 29.
2) L a. 35. —	P a. 19.
3) D a. 53. —	P a. 20.
4) P a. 43. —	P a. 30.
5) P a. 44. —	C a. 22.
6) P a. 30 — nimmt P.	L a. 30 nimmt P.
7) P a. 36. —	P a. 37.
8) L a. 31. —	P a. 28.
9) L a. 42. —	L a. 20.
10) C a. 52. —	C v. 2 a. 12.
11) P a. 48. —	P a. 24.
12) L a. 45. —	D a. 13.
13) P a. 38. —	P a. 32.
14) P a. 35. —	P a. 17.
15) P a. 28 — nimmt P.	P a. 28 nimmt P.
16) D a. 54. —	R *rochirt* a. 7.
17) C a. 53. —	P a. 26.
18) R *rochirt*. —	C a. 18.
19) C a. 47. —	P a. 23.
20) T v. 57 a. 59. —	C a. 35.
21) C a. 30 — nimmt L.	P a. 30 nimmt C.
22) D a. 47 — *schach.*	D a. 15.
23) D a. 15 — nimmt D.	R a. 15 nimmt D.
24) L a. 35 — nimmt C.	P v. 26 a. 35 nimmt L.
25) P a. 47. —	T v. 1 a. 2.
26) P a. 42. —	L a. 41.
27) T a. 51. —	P a. 52 nimmt p.
28) P a. 42 — nimmt P.	T v. 2 a. 3.
29) T a. 3 — nimmt T.	T a. 3 nimmt T.
30) T a. 57. —	L a. 34.
31) T a. 17 — nimmt P.	T a. 43.
32) R a. 54. —	T a. 44.
33) T a. 49. —	L a. 52 nimmt C.
34) T a. 52 — nimmt L.	T a. 42 nimmt P.
35) T a. 51. —	P a. 40.
36) T a. 11 — *schach.*	R a. 23.
37) P a. 40 — nimmt P.	C a. 32.
38) T a. 12. —	C a. 38 nimmt P.
39) L a. 38 — nimmt C.	T a. 46 *schach.*
40) R a. 55. —	T a. 38 nimmt L.
41) T a. 28 — nimmt P.	T a. 46.
42) T a. 4. —	T a. 44.
43) P a. 28. —	P a. 38.
44) P a. 20. —	T a. 52 *schach.*
45) R a. 62. —	R a. 14.
46) P a. 32. —	P a. 45.
47) P a. 24. —	P a. 53 *schach.*

Hier wurde die Partie aufgegeben, da Philidor gewonnen hatte. (Siehe die Stellung Tab. VIII. Fig. 1. Nro. 2., wo beide zwar D erhalten, aber so, dafs S. gleich angreift und *matt* setzt, was sehr leicht zu finden ist).

Zweites Spiel mit Hrn. Bowdler.

Weiſs.	Schwarz.
1) P a. 37. —	P a. 27.
2) L a. 35. —	P a. 21.
3) D a. 53. —	C a. 19.
4) P a. 43. —	P a. 17.
5) P a. 33. —	P a. 18.
6) P a. 38. —	P a. 20.
7) C a. 46. —	C v. 7 a. 13.
8) L a. 49. —	P a. 23.
9) P a. 44. —	L a. 15.
10) L a. 45. —	P a. 28.
11) C v. 58 a. 52. —	R *rochirt* a. 7.
12) R *rochirt* a. 63. —	P a. 30.
13) P a. 29. —	P a. 24.

	Weiß.		Schwarz.
14)	P a. 36.	—	P a. 35.
15)	P a. 34.	—	P a. 26.
16)	L a. 58.	—	L a. 12.
17)	L a. 51.	—	D a. 11.
18)	P a. 48.	—	R a. 16.
19)	R a. 56.	—	C a. 9.
20)	P a. 39.	—	P a. 33 nimmt P.
21)	L a. 33 nimmt P.	—	C a. 26.
22)	L a. 26 nimmt C.	—	L a. 26 nimmt L.
23)	T a. 63.	—	T a. 7.
24)	T a. 47.	—	P a. 25.
25)	P a. 25 nimmt P.	—	T a. 25 nimmt P.
26)	T v. 47 a. 63.	—	T v. 7 a. 1.
27)	T a. 25 nimmt T.	—	D a. 25 nimmt T.
28)	T a. 59.	—	D a. 41.
29)	C a. 62.	—	D a. 42.
30)	D a. 60.	—	T a. 49 *schach.*
31)	L a. 52.	—	D a. 60 nimmt D.
32)	T a. 60 nimmt D.	—	L a. 33.
33)	T a. 58.	—	L a. 42.
34)	R a. 47.	—	C a. 19.
35)	C a. 45.	—	L a. 6.
36)	L a. 59.	—	L a. 41.
37)	P a. 40.	—	L a. 59 nimmt L.
38)	T a. 59 nimmt L.	—	C a. 13.
39)	P a. 32.	—	T a. 53.
40)	T a. 61.	—	T a. 61 nimmt T.
41)	C a. 61 nimmt T.	—	P a. 39 nimmt P.
42)	R a. 39 nimmt P.	—	C a. 30.
43)	C a. 30 nimmt C.	—	P v. 23 a. 30 nimmt C *schach.*
44)	R a. 47.	—	L a. 60.
45)	C a. 46.	—	L a. 46 nimmt L.
46)	R a. 46 nimmt L.	—	R a. 15.
47)	R a. 45.	—	R a. 14.
48)	R a. 52.	—	R a. 13.
49)	R a. 51.	—	R a. 12.
50)	R a. 50.	—	R a. 19.
51)	R a. 41.	—	R a. 26 *remise.*

Die Partie wurde hier als *remise* aufgegeben; siehe die Stellung Fig. 2. Nro. 2. Tab. VIII.

Drittes Spiel mit Hrn. Maseres (dem Philidor dem P v. 14 vorgab).

	Weiß.		Schwarz.
1)	P a. 37.	—	C a. 24.
2)	P a. 36.	—	C a. 14.
3)	L a. 44.	—	P a. 21.
4)	C a. 46.	—	P a. 28.
5)	P a. 29.	—	P a. 27.
6)	P a. 43.	—	C a. 19.
7)	L a. 45.	—	P a. 18.
8)	L a. 26.	—	L a. 12.
9)	P a. 33.	—	P a. 17.
10)	L a. 44.	—	P a. 23.
11)	R *roch.* a. 63.	—	D a. 11.
12)	D a. 53.	—	P a. 35.
13)	L a. 51.	—	T a. 2.
14)	C a. 41.	—	L a. 13.
15)	P a. 48.	—	R *rochirt* a. 7.
16)	C a. 56.	—	P a. 26.
17)	P a. 26 nimmt P.	—	P a. 26 nimmt P.
18)	D a. 39.	—	R a. 15.
19)	P a. 38.	—	C a. 24.
20)	D a. 47.	—	C a. 30.
21)	L a. 30 nimmt C.	—	T a. 30 nimmt L.
22)	D a. 46.	—	P a. 34.
23)	P a. 34 nimmt P.	—	C a. 34 nimmt P.
24)	P a. 39.	—	T a. 6.
25)	D a. 55.	—	C a. 44.
26)	L a. 59.	—	D a. 18.
27)	C a. 51.	—	C a. 59 nimmt L.
28)	T v. 57 a. 59 nimmt C.	—	D a. 50 nimmt P.
29)	C a. 45.	—	D a. 55 *sch.* nimmt D.
30)	R a. 55 nimmt D.	—	T a. 42.
31)	T a. 46.	—	T a. 44.
32)	T a. 60.	—	L a. 33.
33)	T a. 44 nimmt T.	—	P a. 44 nimmt T.
34)	C v. 56 a. 62.	—	L a. 34.
35)	T a. 54.	—	L a. 43.
36)	T a. 49.	—	L a. 42.
37)	T a. 54.	—	L a. 36 nimmt P.
38)	T a. 52.	—	T a. 38 nimmt P.
39)	T a. 44 nimmt P.	—	L a. 35.
40)	C a. 35 nimmt L.	—	P a. 35 nimmt C.
41)	T a. 46.	—	T a. 46 nimmt T.
42)	R a. 46 nimmt T.	—	L a. 29 nimmt P.
43)	R a. 37.	—	L a. 22.
44)	C a. 45.	—	P a. 43.
45)	R a. 44.	—	R a. 14.
46)	C a. 60.	—	R a. 13.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
47) C a. 43 nimmt P.	—	L a. 43 nimmt P.	53) R a. 44.	—	P a. 37 *schach.*
48) R a. 43 nimmt L.	—	R a. 20.	54) R a. 45.	—	R a. 29.
49) R a. 36.	—	P a. 29 *schach.*	55) P a. 31.	—	P a. 32.
50) R a. 37.	—	R a. 21.	56) R a. 53.	—	R a. 38.
51) P a. 40.	—	P a. 24.	57) R a. 54.	—	R a. 39.
52) R a. 45.	—	R a. 28.	58) R a. 45.	—	R a. 40 nimmt P.
			59) R a. 37 nimmt P.	—	R a. 31 nimmt P.

Hier wurde die Partie als gewonnen für Philidor aufgegeben, siehe Fig: 3. Nro. 2. Tab. VIII.

Am 10ten Mai 1788 spielte Philidor auf dieselbe Art im Schachklubb zu London abermals 3 Partien ohne das Brett zu sehen, und zwar gegen den schon erwähnten Grafen Brühl, den Hr. Nowell und Hr. Lester. Jeder bekam den Zug, und die beiden letzten noch den P v. 14 vor. Philidor spielte mit den schwarzen Stücken.

Erstes Spiel mit Graf Brühl. (Vergleiche dies mit dem *Gambit*-Spiel Nro. 14. Pag. 311.)

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) P a. 37.	—	P a. 29.	21) L a. 20.	—	C a. 18.
2) P a. 38.	—	P a. 38 nimmt P.	22) L a. 27.	—	R a. 11.
3) C a. 46.	—	P a. 31.	23) T a. 16.	—	T a. 8.
4) L a. 35.	—	L a. 15.	24) P a. 35.	—	T a. 16 nimmt T.
5) P a. 40.	—	P a. 24.	25) L a. 16. nimmt T.	—	C a. 12.
6) P a. 31 nimmt P.	—	P a. 31 nimmt P.	26) R a. 44.	—	C a. 27 nimmt L.
7) T a. 8 nimmt T.	—	L a. 8 nimmt T.	27) P a. 27. nimmt C.	—	L a. 13.
8) P a. 36.	—	P a. 39.	28) P a. 34.	—	P a. 17.
9) L a. 38. nimmt P.	—	P a. 46 nimmt C.	29) P a. 41.	—	P a. 30.
10) D a. 46. nimmt P.	—	D a. 13.	30) L a. 23.	—	R a. 12.
11) P a. 43.	—	C a. 22.	31) L a. 32.	—	L a. 31.
12) C a. 52.	—	P a. 28.	32) L a. 60.	—	L a. 59.
13) L a 44.	—	P a. 37 nimmt P.	33) L a. 33.	—	L a. 41 nimmt P.
14) C a. 37 nimmt P	—	C a. 37 nimmt C.	34) R a. 43.	—	L a. 59.
15) D a. 37 nimmt C.	—	D a. 37 nimmt D.	35) L a. 60.	—	L a. 38.
16) L a. 37 nimmt D.	—	P a. 19.	36) R a. 36.	—	R a. 13.
17) R a. 52.	—	L a. 21.	37) P a. 26.	—	R a. 22.
18) P a. 42.	—	C a. 12.	38) L a. 46.	—	L a. 12.
19) T a. 64.	—	L a. 22.	39) P a. 18.	—	L a. 31.
20) R a. 51.	—	R *rochirt* a. 3.	40) L a. 60.	—	L a. 40.
			41) R a. 45.	—	R a. 29.
			42) L a. 46.	—	L a. 13.
			43) R a. 44.	—	L a. 27 nimmt P.
			44) R a. 43.	—	L a. 18 nimmt P.
			45) R a. 42.	—	R a. 36.

Hier wurde die Partie aufgegeben, da Philidor entschieden gewonnen hatte, siehe Fig. 4. Nro. 2. Tab. VIII.

Zweites Spiel mit Hrn. Nowell (hat P v. 14 vorbekommen)

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) P a. 37.	—	C a. 24.	6) C a. 46.	—	R *rochirt* a. 7.
2) L a. 35.	—	P a. 21.	7) P a. 29.	—	P a. 19.
3) P a. 44.	—	C a. 14.	8) P a. 36.	—	L a. 18.
4) P a. 38.	—	P a. 28.	9) P a. 41.	—	D a. 13.
5) L a. 42.	—	L a. 27.	10) R *roch.* a. 63.	—	P a. 27.

Weiß.		Schwarz.
11) P a. 43.	—	C a. 19.
12) L a. 45.	—	L a. 12.
13) D a. 53.	—	P a. 23.
14) L a. 51.	—	C a. 24.
15) C v. 58 a. 52.	—	C a. 30.
16) T a. 54.	—	C a. 45 nimmt L.
17) D a. 45 nimmt C.	—	T v. 1 a. 3.
18) C a. 42.	—	P a. 36 nimmt P.
19) C v. 46 a. 36 nimmt P.	—	C a. 36 nimmt C.
20) C a. 36 nimmt C.	—	T a. 35.
21) T a. 60.	—	T v. 35 a. 3.
22) P a. 48.	—	T a. 14.
23) R a. 56.	—	T v. 3 a. 6.
24) D a. 47.	—	L a. 4.
25) T v. 60 a. 62.	—	P a. 26.
26) D a. 45.	—	P a. 25.
27) T a. 46.	—	T a. 15.
28) D a. 52.	—	L a. 11.
29) L a. 44.	—	T a. 2.
30) R a. 64.	—	P a. 31.
31) T a. 47.	—	P a. 38 nimmt P.
32) T a. 15 nimmt T.	—	D a. 15 nimmt T.
33) T a. 38. nimmt P.	—	D a. 29 nimmt P.
34) T a. 30 *schach.*	—	R a. 8.
35) C a. 46.	—	D a. 22.
36) T a. 40.	—	R a. 7.
37) L a. 16 *schach* nimmt P.	—	R a. 15.
38) L a. 44.	—	T a. 8.
39) T a. 39 *schach.*	—	R a. 6.
40) D a. 45.	—	R a. 5.
41) T a. 23.	—	D a. 38.
42) D a. 27.	—	R a. 4.
43) T a. 15.	—	D a. 20.
44) D a. 45.	—	T a. 6.
45) D a. 31 *schach.*	—	R a. 3.
46) D a. 52.	—	P a. 29.
47) T a. 23.	—	L a. 21.
48) D a. 24.	—	T a. 5.
49) L a. 26 nimmt P.	—	T a. 13.
50) D a. 8 *schach.*	—	R a. 10.
51) T a. 31.	—	P a. 37.
52) C a. 29.	—	R a. 18.
53) P a. 33.	—	P a. 45.
54) C a. 46.	—	L a. 12.
55) D a. 36 *schach.*	—	D a. 27.
56) D a. 27 nimmt D.	—	R a. 27 nimmt D.
57) L a. 12 nimmt L.	—	P a. 53.
58) C a. 61.	—	T a. 12 nimmt L.
59) R a. 63.	—	T a. 14.
60) C a. 46.	—	T a. 46.

Hier endigte die Partie, da Philidor entschieden gewonnen hatte, siehe Fig. 5. Nro. 2. Tab. VIII.

Drittes Spiel mit Hrn. Leycester (hatte auch P v. 14 vor).

Weiß.		Schwarz.
1) P a. 37.	—	P a. 27.
2) D a. 32 *schach.*	—	P a. 23.
3) D a. 27 nimmt P.	—	C a. 19.
4) P a. 43.	—	P a. 29.
5) D a. 45.	—	C a. 22.
6) P a. 48.	—	P a. 28.
7) P a. 28 nimmt P.	—	C a. 28 nimmt P.
8) D a. 53.	—	C a. 38.
9) D a. 46.	—	L a. 24.
10) L a. 26.	—	R *rochirt* a. 7.
11) D a. 37.	—	L a. 30.
12) D a. 35 *schach.*	—	R a. 8.
13) D a. 62.	—	L a. 44.
14) L a. 44 nimmt L.	—	C a. 44 nimmt L *sch.*
15) R a. 53.	—	T a. 54 nimmt P *sch.*
16) D a. 54 nimmt T.	—	C a. 44 nimmt D.
17) R a. 54 nimmt C.	—	D a. 44.
18) C a. 53.	—	T a. 6. *schach.*
19) R a. 61.	—	P a. 37.
20) T a. 62.	—	T a. 62 nimmt T *sch.*
21) R a. 62 nimmt T.	—	D a. 51.
22) R a. 61.	—	C a. 29.
23) C a. 41.	—	C a. 44 *schach.*
24) R a. 62.	—	D a. 60 *matt.*

Siehe Fig. 6. Nro. 2. Tab. VIII.

Am 13ten März 1790 spielte Philidor im Schachklubb zu London 3 Partien zugleich gegen die Hrn. Conway, Sheldon und Smith, gab jedem den Zug vor, und durfte nur das Brett des erstgenannten Gegenspielers sehen. Philidor spielte mit den weißen Stücken.

Erstes Spiel mit Hrn. Conway.

Schwarz.	Weiß.
1) P a. 29.	— P a. 37.
2) L a. 27.	— P a. 43.
3) C a. 19.	— L a. 44.
4) P a. 20.	— L a. 51.
5) D a. 22.	— D a. 53.
6) L a. 39.	— C a. 46.
7) C v. 7. a. 13.	— P a. 44.
8) P a. 24.	— L a. 45.
9) L a. 18.	— P a. 34.
10) R *roch.* a. 8.	— P a. 49.
11) L a. 46 nimmt C.	— D a. 46 nimmt L.
12) D a. 46 nimmt D.	— P a. 46 nimmt D.
13) P a. 28.	— P a. 33.
14) P a. 30.	— P a. 28 nimmt P.
15) T a. 28 nimmt P.	— P a. 25.
16) L a. 45 nimmt L.	— P a. 45 nimmt L.
17) T v. 28 a. 4.	— R a. 53.
18) C a. 7.	— C a. 52.
19) C a. 22.	— P a. 40.
20) P a. 37.	— P v. 46 a. 37 nimmt P.
21) C a. 37 nimmt P.	— C a. 37 nimmt C.
22) P a. 37 nimmt C.	— P a. 36.
23) T v. 6 a. 5.	— T v. 57 a. 62.
24) T a. 20.	— T a. 38.
25) P a. 18.	— P a. 18 nimmt P.
26) P a. 18 nimmt P.	— T a. 37 nimmt P.
27) T a. 6.	— T a. 39.
28) P a. 28.	— T v. 64 a. 63.
29) C a. 13.	— P a. 37.
30) T v. 20 a. 22.	— T v. 63 a. 55.
31) T a. 46.	— L a. 44.
32) T a. 48.	— T v. 55 a. 47.
33) T a. 47 nimmt T.	— T a. 47 nimmt T.
34) T a. 38.	— P a. 29.
35) T a. 40 nimmt P.	— L a. 23 nimmt L.
36) C a. 23 nimmt L.	— T a. 23 nimmt C.
37) R a. 12.	— R a. 44.
38) T a. 64.	— R a. 35.
39) P a. 19.	— P a. 26.
40) P a. 26 nimmt P *schach.*	— R a. 28.
41) T a. 48.	— T a. 15 *schach.*
42) R a. 3.	— P a. 21.
43) T a. 43 nimmt P,	— T a. 7 *schach.*
44) R a. 10.	— P a. 13.
45) T a. 45.	— P a. 5 D.
46) T a. 5 nimmt D.	— T a. 5 nimmt T.

Und wurde an Philidor die Partie gewonnen gegeben (siehe Fig. 7, Nro. 2. Tab. VIII.).

Zweites Spiel mit Hrn. Sheldon.

Schwarz.	Weiß.
1) P a. 29.	— P a. 37.
2) L a. 27.	— P a. 43.
3) C a. 22.	— P a. 36.
4) P a. 36 nimmt P, nimmt P.	— P a. 36 nimmt P,
5) L a. 34 *sch.*	— C a. 43.
6) P a. 28.	— P a. 29.
7) C a. 37.	— L a. 45.
8) R *roch.* a. 7.	— P a. 46.
9) C a. 43 nimmt C, nimmt C.	— P a. 43 nimmt C,
10) P a. 22.	— P a. 38.
11) L a. 21.	— C a. 46.
12) C a. 12.	— L a. 44.
13) P a. 27.	— R *rochirt* a. 63.
14) L a. 25.	— D a. 51.
15) P a. 30.	— C a. 31.
16) D a. 13.	— C a. 21 nimmt L.
17) D a. 21 nimmt C.	— P a. 35.
18) C a. 18.	— P a. 27 nimmt P.
19) C a. 35 nimmt P.	— L a. 35 nimmt C,
20) P a. 35 nimmt L.	— T v. 57 a. 59.
21) P a. 43.	— T v. 62 a. 60.
22) T v. 6 a. 4.	— T a. 20.
23) T a. 20 nimmt T.	— P v. 27 a. 20 nimmt T.
24) L a. 18.	— L a. 18 nimmt L.
25) P a. 18 nimmt L.	— D a. 42.
26) R a. 14.	— D a. 21 nimmt D *sch.*
27) R a. 21 nimmt D.	— T a. 43 nimmt P.
28) T a. 49 nimmt P.	— T a. 44.
29) R a. 12.	— P a. 21 *schach.*
30) R a. 21 nimmt P.	— P a. 12.
31) T a. 1.	— P a. 4 D.
32) T a. 4 nimmt D.	— T a. 4 nimmt T.

Und wurde die Partie an Philidor gewonnen gegeben (siehe Fig. 8, Nro. 2. Tab. VIII.).

Drittes Spiel mit Hrn. Smith.

Schwarz.		Weiß.	Schwarz.		Weiß.
1) P a. 29.	—	P a. 37.	19) P a. 19.	—	T v. 57 a. 63.
2) L a. 27.	—	C a. 46.	20) P a. 28.	—	L a. 44.
3) P a. 20.	—	P a. 43.	21) P a. 37 nimmt P.	—	D a. 37 nimmt P.
4) L a. 39.	—	P a. 48.			
5) L a. 46 nimmt C.	—	D a. 46 nimmt L.	22) C a. 28.	—	R a. 52.
			23) T v. 1 a. 5.	—	P a. 32.
6) C a. 19.	—	P a. 34.	24) D a. 14.	—	L a. 51.
7) L a. 18.	—	P a. 33.	25) C a. 13.	—	P a. 23 nimmt P.
8) P a. 17.	—	L a. 35.	26) D a. 23 nimmt P.	—	D a. 23 nimmt D.
9) C a. 22.	—	P a. 44.			
10) D a. 12.	—	L a. 45.	27) C a. 28 nimmt D.	—	C a. 30 *schach.*
11) L a. 45 nimmt L.	—	P a. 45 nimmt L.	28) R a. 8.	—	T a. 24 nimmt P.
12) R *roch.* a. 7.	—	P a. 39.	29) T a. 7.	—	T a. 16 nimmt C *schach.*
13) P a. 24.	—	C a. 52.			
14) C a. 16.	—	P a. 40.	30) R a. 16 nimmt T.	—	T a. 64 *schach.*
15) P a. 23.	—	R a. 53.			
16) R a. 15.	—	P a. 36.	31) C a. 40.	—	T a. 40 nimmt C *sch.*
17) P a. 22.	—	C a. 62.	32) R a. 23.	—	C a. 24 *schach.*
18) C a. 13.	—	C a. 47.	33) R a. 31.	—	T a. 32 *matt.*

Siehe Fig. 9. Nro. 2. Tab. VIII.

Partien,

welche der Verfasser im Jahr 1804 im Haag in Garnison mit einem seiner Cameraden zu Breda durch Briefwechsel spielte *). (Die Stellung der Stücke siehe Fig. 2. Nro. 1. Tab. I., nur mit dem Unterschiede, daſs die schwarzen an die Stelle der weiſsen, und diese an die Stelle der schwarzen in allen 3 Spielen zu stehen kommen müssen).

Spiel der ersten Partie.

Schwarz.		Weiß.	Schwarz.		Weiß.
1) P a. 36.	—	P a. 28.	14) L a. 44.	—	L a. 44 nimmt L.
2) P a. 37.	—	D a. 19.	15) D a. 44 nimmt L.	—	P a. 30.
3) P a. 28.	—	L a. 30.			
4) C a. 41.	—	P a. 21.	16) D a. 47.	—	R *rochirt* a. 2.
5) P a. 43.	—	L a. 41 nimmt C.	17) D a. 44.	—	C a. 18.
6) P a. 41 nimmt C.	—	P a. 22.	18) T a. 58.	—	C a. 35.
			19) R *roch.* a. 62.	—	C a. 18.
7) P a. 38.	—	P a. 32.	20) T a. 53.	—	D a. 35.
8) C a. 46.	—	C a. 24.	21) D a. 51.	—	P a. 25.
9) P a. 42.	—	P a. 17.	22) R a. 62.	—	C a. 33.
10) D a. 45.	—	L a. 37.	23) D a. 42.	—	P a. 18.
11) C a. 40.	—	C a. 12.	24) T a. 45.	—	P a. 40.
12) L a. 53.	—	C a. 30.	25) L a. 52.	—	R a. 9.
13) C a. 30 nimmt C.	—	L a. 30 nimmt L.	26) R a. 56.	—	T v. 3 a. 7.
			27) T a. 63.	—	P a. 31.

*) Der Verfasser protestirt aber feierlich, wenn man ihm die Absicht unterschieben wolle, er gebe diese Spiele als Muster, da er später die vielen Fehler darin sehr wohl eingesehen hat. Er führt sie nur an als wirklich gespielte Partien.

Schwarz.	Weiß.
28) P a. 31 nimmt P.	T a. 31 nimmt P.
29) L a. 61.	T a. 23.
30) P a. 47.	P a. 47 nimmt P.
31) L a. 47 nimmt P.	T v. 8 a. 7.
32) D a. 35 nimmt D.	P a. 35 nimmt D.
33) L a. 54.	C a. 50.
34) T v. 45 a. 47.	T a. 47 nimmt T.
35) T a. 47 nimmt T.	T a. 47 nimmt T.
36) R a. 47 nimmt T.	C a. 60.
37) L a. 61.	C a. 45.
38) P a. 33.	R a. 10.
39) R a. 46.	C a. 28.
40) P a. 40.	C a. 13.
41) P a. 32.	C a. 7.
42) R a. 38.	C a. 24.
43) R a. 31.	C a. 39.
44) P a. 28.	C a. 29 nimmt P.
45) P a. 21 nimmt P.	C a. 46 *schach.*
46) R a. 30 nimmt P.	C a. 61 nimmt L.
47) P a. 13.	gab die Partie verloren.

Siehe Fig. 10. Nro. 2. Tab. VIII.

Spiel der zweiten Partie.

Schwarz.	Weiß.
1) P a. 36.	P a. 28.
2) L a. 38.	L a. 30.
3) P a. 45.	C a. 19.
4) D a. 43.	C a. 22.
5) P a. 46.	P a. 21.
6) P a. 41.	P a. 24.
7) P a. 39.	L a. 23.
8) P a. 34.	L a. 20.
9) P a. 26.	L a. 38 nimmt L.
10) P a. 38 nimmt L.	C a. 2.
11) P a. 33.	D a. 13.
12) P a. 40.	L a. 16.
13) P a. 32.	P a. 23.
14) P a. 31.	C a. 32 nimmt P.
15) P a. 24 nimmt P.	C a. 38 nimmt P.
16) C a. 52.	C a. 12.
17) C a. 42.	P a. 18.
18) P a. 25.	C a. 22.
19) D a. 19.	R *rochirt* a. 6.
20) P a. 17.	P a. 29.
21) C a. 53.	P a. 36 nimmt P.
22) C v. 42 a. 36 nimmt P.	C v. 38 a. 32.
23) D a. 43.	D a. 45.
24) P a. 38.	D a. 43 nimmt D.
25) C a. 43 nimmt D.	C a. 38 nimmt P.
26) C a. 46.	T a. 45.
27) C a. 28.	C v. 38 a. 28 nimmt C.
nimmt P.	
28) C a. 31.	T a. 29.
29) C a. 16 nimmt I.	C a. 16 nimmt C.
schach.	
30) R a. 52.	T v. 1 a. 4.
31) L a. 44	C a. 38.
32) T v. 57 a. 62.	C a. 44 nimmt L.
33) P a. 44 nimmt L.	T a. 26 nimmt P.
34) T v. 64 a. 63.	T a. 20.
35) T a. 59.	P a. 19.
36) T a. 57.	T a. 32.
37) T a. 64.	P a. 27.
38) R a. 43.	P a. 26.
39) T a. 32 nimmt T.	P a. 32 nimmt T.
40) T a. 25.	T a. 18.
41) P a. 36.	P a. 36 nimmt P.
42) R a. 36 nimmt P.	T a. 24 nimmt P.
43) R a. 27.	T a. 18.
44) T a. 26 nimmt P.	T a. 17 nimmt P.
45) R a. 36.	T a. 24.
46) R a. 45.	P a. 40.
47) R a. 54.	P a. 48.
48) R a. 63.	P a. 56.
49) R a. 64.	

Als die Partie so weit gediehen war, kamen die Spieler zusammen, und endigten das Spiel an einen Abend, ohne weitere Verzeichnung der Züge. W. that mehrere Fehl-Züge, so, daſs es S. gelang, die P zu schlagen, und *remise* zu machen, da er sonst augenscheinlich hätte verlieren müssen.

Spiel der dritten Partie.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) P a. 28.	—	P a. 36.	24) L a. 33	—	P a. 31.
2) P a. 21.	—	P a. 45.	nimmt P.		
3) P a. 27.	—	P a. 38.	25) C a. 7.	—	T a. 37.
4) C a. 19.	—	P a. 35.	26) L a. 19.	—	P a. 22 nimmt P.
5) P a. 36	—	P a. 28 nimmt P.	27) C a. 22	—	C a. 29.
nimmt P.			nimmt P.		
6) P a. 28	—	P a. 36 nimmt P.	28) T a. 1.	—	T a. 58.
nimmt P.			29) L a. 12.	—	R a. 55.
7) L a. 30.	—	D a. 5 nimmt D.	30) C a. 19.	—	C a. 46.
8) R a. 5	—	C a. 43.	31) T a. 49.	—	T a. 58.
nimmt D.			32) L a. 30.	—	T a. 59.
9) C a. 22.	—	C a. 26.	33) T a. 50	—	L a. 60.
10) R a. 12.	—	L a. 38.	nimmt P.		
11) P a. 17.	—	C a. 11.	34) L a. 37.	—	L a. 33.
12) T a. 3.	—	C a. 46.	35) C a. 36	—	T a. 43.
13) L a. 20.	—	L a. 20 nimmt L.	nimmt P,		
14) R a. 20	—	C a. 17 nimmt P.	36) L a. 46	—	T a. 46 nimmt L.
nimmt L.			nimmt C.		
15) P a. 17	—	L a. 17 nimmt P.	37) C a. 46	—	R a. 46 nimmt C.
nimmt C.			nimmt T.		
16) T a. 11.	—	T a. 59.	38) P a. 36.	—	L a. 60.
17) C a. 39.	—	R *rochirt* a. 62.	39) R a. 29.	—	R a. 47.
18) P a. 22.	—	C a. 40.	40) P a. 24.	—	P a. 38 *schach.*
19) P a. 23.	—	P a. 48.	41) R a. 30	—	L a. 39 *schach.*
20) C a. 24.	—	P a. 39.	42) C a. 39	—	P a. 39 nimmt C *schach.*
21) L a. 12.	—	C a. 46.	nimmt L.		
22) C a. 34.	—	L a. 53.	43) R a. 37.	—	R a. 48.
23) T a. 59	—	T a. 59 nimmt T.	44) P a. 44.	—	P a. 30.
nimmt T.			45) P a. 52.	—	gab die Partie verloren.

Siehe Fig. 11. Nro. 2. Tab. VIII.

Im Jahr 1824 spielte der Amsterdamer und Rotterdamer Schachklubb zwei Partien miteinander, von Ende April bis 15ten December, wo Rotterdam beide Spiele verloren gab. Der Postenlauf erlaubte, jede Woche einen Zug an jeder Seite in der Art, daſs Amsterdam 3, und Rotterdam 4 Tage Zeit zu jedem Zug hatte.

Erstes Spiel,

in dem Amsterdam den ersten Zug mit den weiſsen Stücken that. (Stellung siehe Fig. 2. Nro. 1. Tab. I.)

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) P a. 45.	—	P a. 29.	11) R *rochirt*	—	R *rochirt* R a. 7.
2) P a. 35.	—	P a. 27.	R a. 63.		
3) C a. 43.	—	C a. 19.	12) P a. 37.	—	C a. 9.
4) P a. 42.	—	C a. 22.	13) C a. 52.	—	T a. 2.
5) L a. 50.	—	P a. 20.	14) P a. 38.	—	C a. 39.
6) C a. 46.	—	L a. 30.	15) L a. 39	—	L a. 39 nimmt L.
7) C a. 40.	—	D a. 12.	nimmt C.		
8) P a. 44.	—	L a. 13.	16) D a. 61.	—	P a. 30.
9) L a. 53.	—	L a. 21.	17) P a. 29	—	P a. 29 nimmt P.
10) C a. 46.	—	P a. 17.	nimmt P.		

Weiß.	Schwarz.
18) C a. 28. —	L a. 20.
19) P a. 48. —	L a. 32.
20) P a. 30 — nimmt P.	L a. 14.
21) C a. 37. —	L a. 28 nimmt C.
22) P a. 28 — nimmt L.	T v. 2 a. 5.
23) P a. 22. —	C a. 3.
24) D a. 40. —	R a. 8.
25) T a. 46. —	T a. 14.
26) T v. 57 a. 62. —	P a. 28.
27) L a. 59. —	C a. 18.
28) L a. 24. —	L a. 6.
29) L a. 15 — *schach.*	L a. 15 nimmt L.
30) P a. 15 — nimmt L. *schach.*	T a. 15 nimmt P.
31) T a. 8 — *schach.*	T a. 6 nimmt T.
32) T a. 6 — nimmt T *schach.*	T a. 7.
33) T a. 7 — nimmt T.	R a. 7 nimmt T.
34) C a. 22 — *schach.*	gab die Partie verloren.

Siehe Fig. 12. Nro. 2. Tab. VIII.

Zweites Spiel,

in dem Rotterdam den ersten Zug mit den weifsen Stücken hatte. (Stellung siehe Fig. 2. Nro. 1. Tab. I., und müssen die Stücke miteinander verwechselt werden, d. i. die S. an die Stelle der W., und diese in Platz der S. stehen).

Weiß.	Schwarz.
1) P a. 28. —	P a. 36.
2) C a. 19. —	P a. 45.
3) L a. 30. —	P a. 46.
4) P a. 29. —	D a. 54.
5) P a. 22. —	L a. 26.
6) D a. 21. —	L a. 52.
7) L a. 20. —	L a. 33.
8) C v. 7 a. 13. —	L a. 42.
9) L a. 34. —	P a. 37.
10) L a. 52 — nimmt L.	D a. 52 nimmt L.
11) C a. 36 — nimmt P.	P a. 30 nimmt L.
12) D a. 30 — nimmt P.	C a. 53.
13) C a. 42 — nimmt L.	P v. 49 a. 42 nimmt C.
14) R *roohirt* — a. 6.	*rochirt* R a. 62.
15) P a. 27. —	C a. 43.
16) T v. 5 a. 4. —	C a. 47.
17) D a. 12. —	D a. 44.
18) P a. 23. —	T v. 57 a. 60.
19) P a. 17. —	R a. 63.
20) D a. 19. —	T a. 52.
21) P a. 26. —	C a. 60.
22) D a. 18. —	D a. 45.
23) P a. 25. —	C a. 54.
24) T a. 20. —	P a. 38.
25) P a. 37. —	P a. 30.
26) R a. 15. —	P a. 35.
27) T a. 5. —	C a. 30.
28) P a. 31. —	P a. 29 nimmt P.
29) R a. 6. —	D a. 37 nimmt P.
30) D a. 4. —	T v. 52 a. 53.
31) R a. 14. —	C a. 32.
32) P a. 35. —	R a. 64.
33) P a. 42 — nimmt P.	C a. 24 *schach.*
34) R a. 6 —	P a. 40. gab die Partie verloren.

Siehe Fig. 13. Nro. 2. Tab. VIII.

Als der 1824 oder 1825 gemachte Plan, dafs der Pariser mit den Londoner Schachklubb eine Schach-Partie spielen sollte, (wenn ich nicht irre) von französischer Seite aufgegeben war, so einigten sich der Edinburger und Londoner Clubb um einige Partien zu spielen. — Wir geben hier die zwei ersten dieser Partien, welche beendigt sind. Die 3te und 4te war noch im Gange, da uns diese zugesandt wurden.

Erstes Spiel,

worin der Londoner Clubb mit dem weifsen Stücken den ersten Zug that.

Weifs.	Schwarz.
1) P a. 37. —	P a. 29.
2) C a. 46. —	C a. 19.
3) P a. 36. —	P a. 36 nimmt P.
4) L a. 35. —	L a. 27.
5) P a. 43. —	D a. 13.
6) R *rochirt* a. 63. —	P a. 43 nimmt P.
7) C a. 43 nimmt P. —	P a. 20.
8) C a. 29. —	D a. 12.
9) P a. 34. —	C a. 34 nimmt P.
10) C a. 34 nimmt C. —	L a. 34 nimmt C.
11) C a. 31. —	C a. 24.
12) L a. 50. —	R a. 6.
13) D a. 42. —	D a. 13.
14) C a. 14. —	C a. 14 nimmt C.
15) D a. 34 nimmt L. —	C a. 29.
16) P a. 38. —	C a. 35 nimmt L.
17) D a. 35 nimmt C. —	D a. 14.
18) D a. 43. —	L a. 21.
19) P a. 30. —	L a. 35.
20) T a. 38. —	P a. 26.
21) P a. 29. —	P a. 29 nimmt P.
22) D a. 29 nimmt P. —	P a. 24.
23) T a. 61. —	T a. 16.
24) P a. 22. —	P a. 31.
25) T a. 30. —	P a. 25.
26) D a. 27 *schach.* —	R a. 7.
27) T a. 31 *schach* nimmt P. —	P a. 31 nimmt T.
28) D a. 31 *schach* nimmt P. —	R a. 6.
29) L a. 36. —	L a. 21.
30) D a. 27 *schach.* —	R a. 7.
31) D a. 31 *schach.* —	R a. 6.
32) L a. 27 *schach.* —	R a. 5.
33) D a. 28. —	T a. 17.
34) D a. 10. —	D a. 32.
35) P a. 14 *schach.* —	R a. 14 nimmt P.
36) T a. 62 *schach.* —	R a. 23.
37) D a. 37 *schach.* —	L a. 30.
38) D a. 5 *schach.* —	T a. 13.
39) D a. 7 *schach.* —	R a. 22.
40) P a. 39. —	T a. 1.
41) D a. 1 nimmt T. —	D a. 39 nimmt P *schach.*
42) R a. 64. —	T a. 12.
43) L a. 41. —	R a. 14.
44) D a. 19. —	T a. 60.
45) D a. 26 nimmt P. —	D a. 37 *schach.*
46) R a. 63. —	R a. 23.
47) D a. 50. —	D a. 39 *schach*
48) D a. 55. —	D a. 55 *sch.* nimmt
49) R a. 55 nimmt D. —	L a. 48 *sch.* D.
50) R a. 49 nimmt L. —	T a. 62 nimmt T.
51) L a. 13. —	P a. 33.
52) P a. 41. —	T a. 30.

London gab hier das Spiel verloren.

Siehe die Stellung Fig. 14. Nro. 2. Tab. VIII.

Dieses Spiel zeigt auffallend, wie leicht auch bei den günstigsten Umständen, selbst durch die geschicktesten Spieler, doch Versehen statt finden können. Bekanntlich sind die Engländer starke und denkende Schach-Spieler. Der Klubb hatte seine geschicktesten Spieler committirt, die Partie zu leiten. An Zeit dazu fehlte es nicht, und doch übersehen die Spieler im 27sten Zug den Verlust eines T. — Sie entschuldigen sich zwar, indem sie sagen: dafs der Fehler eingesehen war, ehe noch der deshalb geschriebene, schon auf der Post befindliche Brief nach Edinburg abging, dafs aber die Post geweigert hätte, den Brief wieder zurück zu geben, und dafs Edinburg, obgleich London mit der-

selben Post noch in einem zweiten Brief den gethanen Zug widerrief, diesen Widerruf nicht habe wolle gelten lassen. Dem sei aber wie ihm wolle, der Fehler war einmal begangen, und es bleibt immer merkwürdig, dafs er unter diesen Umständen vorfallen konnte. — Ein Beweifs mehr, dafs wohl niemand sagen kann: er sei seines Spiels sicher; und dafs kein Meister sich anmafsen darf zu behaupten: er begehe nie ein Versehen.

Zweites Spiel,

wo Edinburg mit dem schwarzen Stücken den ersten Zug that.

Schwarz.	Weifs.	Schwarz.	Weifs.
1) P a. 29. —	P a. 37.	19) P a. 24. —	T v. 57 a. 62.
2) L a. 27. —	L a. 35.	20) C a. 42 —	P v. 49 a. 42 nimmt C.
3) P a. 19. —	D a. 53.	nimmt L.	
4) C a. 22. —	P a. 44.	21) P a. 22. —	D a. 46.
5) P a. 20. —	C a. 46.	22) R a. 15. —	P a. 43.
6) D a. 13. —	R *rochirt* a. 63.	23) T a. 14. —	P a. 34.
7) L a. 39. —	P a. 48.	24) D a. 21. —	P a. 40.
8) L a. 32. —	L a. 45.	25) R a. 23. —	D a. 39.
9) L a. 18. —	L a. 18 nimmt L.	26) T a. 5. —	R a. 56.
10) P a. 18 —	C a. 43.	27) D a. 13. —	T a. 64.
nimmt L.		28) D a. 21. —	R a. 63.
11) C v. 2 a. 12. —	D a. 45.	29) T a. 16. —	P a. 31 nimmt P.
12) P a. 26. —	L a. 42.	30) P v. 24 —	T a. 22 nimmt P
13) L a. 46 —	D a. 46 nimmt L.	a. 31 nimmt P.	*schach.*
nimmt C.		31) R a. 22 —	D a. 21 nimmt D
14) C a. 27. —	D a. 45.	nimmt T.	*schach.*
15) C a. 32. —	C a. 53.	32) R a. 21 —	T a. 16 nimmt T.
16) P a. 31. —	C a. 47.	nimmt D.	
17) C a. 47 —	P a. 47 nimmt C.	33) T a. 1. —	T a. 24 *schach.*
nimmt C.		34) R a. 13. —	T a. 16 *schach.*
18) *roch.* R a. 7. —	T a. 30.	35) R a. 21. —	T a. 24 *schach.*

Und wurde das Spiel als unentschieden aufgegeben. Siehe Fig. 15. Nro. 2. Tab. VIII.

Wir erhalten gerade beim Ende des Drucks von unserm Werk die 3te Partie der zwischen den Londoner und Edinburger Schachklubbs angefangenen 4 Spiele, und können dieselbe noch nachträglich beifügen. — Die 4te Partie war noch nicht zu Ende.

In diesem Spiel hatte Edinburg den 1sten Zug mit den schwarzen Steinen. (Die Stellung siehe Tab. 1. Nro. 1. Fig. 2.).

Spiel,

Schwarz.	Weifs.	Schwarz.	Weifs.
1) P a. 29. —	P a. 37.	9) P a. 24. —	L a. 40.
2) L a. 27. —	L a. 35.	10) D a. 11. —	L a. 22 nimmt C.
3) P a. 19. —	D a. 53.	11) C a. 22 —	C a. 40.
4) P a. 20. —	P a. 44.	nimmt L.	
5) C a. 22. —	L a. 42.	12) P a. 25. —	P a. 33.
6) R *roch.* a. 7. —	L a. 31.	13) L a. 9. —	P a. 43.
7) L a. 21. —	C a. 52.	14) L a. 42 —	C a. 42 nimmt L.
8) C v. 2 a. 12. —	C a. 46.	nimmt L.	

Schwarz.	Weiß.
15) R a. 16. —	P a. 39.
16) P a. 23. —	C a. 52.
17) C a. 5 *). —	D a. 46.
18) P a. 28. —	D a. 47.
19) C a. 22. —	C a. 46.
20) C a. 12. —	P a. 40.
21) R a. 15. —	P a. 42.
22) D a. 20. —	R *rochirt* a. 63.
23) R a. 16. —	R a. 64.
24) T v. 1 a. 5. —	P a. 36.
25) L a. 2. —	T v. 57 a. 61.
26) D a. 34. —	P a. 43.
27) D a. 18. —	P a. 29 nimmt P.
28) P a. 37 — nimmt P.	C a. 37 nimmt P.
29) P a. 30. —	P a. 30 nimmt P.
30) T a. 30 — nimmt P.	T a. 60, dies ist ein entscheidender Zug.
31) C a. 6. —	T a. 20.
32) D a. 42 — nimmt P.	C a. 22 *schach.*
33) T a. 22 — nimmt C.	T a. 22 nimmt T.
34) D a. 28. —	R a. 56.
35) R a. 15. —	T a. 61.

Schwarz.	Weiß.
36) D a. 7. —	P a. 32.
37) P a. 31. —	C a. 36.
38) D a. 28 —	C a. 30 *schach.*
39) R a. 8. —	C a. 24 nimmt P.
40) C a. 16. —	C a. 14 *schach.*
41) R a. 7. —	P a. 24.
42) R a. 6. —	C a. 20 *schach.*
43) R a. 13. —	P a. 35.
44) D a. 7. —	T a. 14 *schach.*
45) D a. 14 — nimmt T.	C a. 14 nimmt D.
46) R a. 14 — nimmt C.	D a. 44.
47) C a. 22. —	D a. 30.
48) T a. 29 — nimmt P.	T a. 29 nimmt T.
49) L a. 29 — nimmt T *schach.*	R a. 55.
50) L a. 43. —	P a. 16.
51) R a. 15. —	D a. 48.
52) C a. 16 — nimmt P.	D a. 43 nimmt L *schach.*
53) C a. 22. —	D a. 25 nimmt P.
54) R a. 23. —	D a. 18.
55) C a. 28. —	P a. 28 nimmt C.

S. gab die Partie verloren.

---

*) Auch hier sehen wir einen abermaligen Beweis, wie oft die besten Spieler, selbst bei der größten Vorsicht und Muse, doch grofse Versehen machen können. Edinburg gab hier den Zug C a. 16 an, das nicht anging, da R a. 16 steht. — Sie sahen den Fehler, und bemerkten auf dem Couvert des Briefs, worin sie diesen Zug nach London sandten, dafs, da sie sich jetzt verbunden glaubten, nach der Regel: berührtes Stück, gespieltes Stück, den C zu ziehen, sie ihn auf 5 zögen. Eigentlich hatte London das Recht zu verlangen, der Gegner solle den R ziehen nach der in England geltenden Regel, wenn jemand einen gesetzwidrigen oder unthunlichen Zug macht, so kann sein Mitspieler, wenn er es bemerkt, verlangen, dass der Zug zurückgenommen, und der R bewegt werde. London aber verzichtete auf dieses Recht.

Zwölftes Kapitel.

Verzeichniss

einiger über das Schach-Spiel geschriebenen Werke, deren Studium zu empfehlen ist.

1) *Traité théorique et pratique du jeu des échecs par une société d'amateurs Paris* 1775 et 1786. Uebersetzt von *Nicolai*. Berlin. 1780.

Die darin gegebenen Muster-Spiele sind nebst den dabei gemachten Bemerkungen lehrreich und verständlich. Das Spiel der *Läufer* und *Springer* ist besonders sehr gut ausgeführt. — Man wird beim Studiren dieses Buchs richtige Ansichten über das Spiel aller Stücke bekommen, und ist es besonders für angehende Spieler zu empfehlen.

2) *E. Stein, Nouvel essai sur le jeu des échecs avec des reflexions militaires relatives a ce jeu a la Haye* 1789.

Für Anfänger besonders zu empfehlen, da er hierin vorzüglich die Spiel-Anfänge lehrreich entwickelt. — Auch in seinen Spiel-Endungen giebt er gute Anweisungen, wie ein Angriff einzuleiten, und ein *Bauer* zur *Dame* zu führen sei. — Als Lesebuch für Lernende sehr gut, nur müssen sie schon einige Kenntniss des Schachs besitzen, indem *Stein* die Anfangsgründe wenig oder gar nicht berührt.

3) *La supériorité aux échecs mise a la portée de tout le monde. Campen* 1792. (ist im Buchhandel gar nicht zu haben). Eine holländische Uebersetzung dieses Buchs existirt ebenfalls. Es enthält wohl die beste und gründlichste Anweisung über das Spiel aller Stücke, besonders der *Bauern* und des *Königs*. Der Verfasser ist der verstorbene würdige niederländische Generallieutenant *Zuylen von Nievelt*. Augenscheinlich war seine Absicht, dies Werk fortzusetzen, denn es enthält Andeutungen auf Sachen, die man vergebens darin sucht. — Der General *Zuylen* und *Stein* waren beide die stärksten Spieler in Holland, und kannten ihr Spiel so genau, dafs bei der gewöhnlichen Aufstellung, jeder dem andern immer seine besten Züge vorhersagte, daher sie denn stets mit Versetzung von Stücken spielten.

Die in der französischen Ausgabe dieses Werks eingeschobenen drei Abhandlungen über andere Gegenstände, gleichsam ein Versehen ist vorbedächtlich geschehen.

4) *Philidor. Analyse du jeu des échecs, contenant une nouvelle méthode pour apprendre en peu de tems à se perfectioner dans ce noble jeu. Londres* 1749 und 1777. Mehrfach ins Deutsche übersetzt. — Seine Muster-Spiele sind besonders hinsichtlich der guten Leitung der *Bauern* lehrreich, übrigens aber für Anfänger nicht anwendbar, weil er schon eine gewisse Stärke voraussetzt, ohne welche seine Raisonnemente nicht für jeden verständlich sind.

5) *Hirschel* (*Moses*) das Schach des Herrn *Gioachimo brevo Calabrois. Breslau* 1784 und *Leipzig* 1795. Uebersetzung eines alten italienischen Werks, das schon 1656 ins Englische übersetzt wurde. Er zeichnet sich besonders in seinen Muster-Spielen durch überraschende Züge aus, welche, vom gewöhnlichen Gang abweichend, den Feind in Unordnung bringen. Da es aber anerkannt ist, dafs er seinen Gegner offenbar nicht selten schlecht ziehen läfst, so sind diese Spiele mit Umsicht zu studiren, auch da sie gar keine Bemerkungen enthalten, für Anfänger eher schädlich als nützlich. Der geübte Spieler kann aber daraus manchen wirksamen überraschenden Zug lernen, und durch dessen Anwendung oft nicht ganz feste Gegner decontenanciren.

6) *Allgaier, neue theoretische Anweisung zum Schach-Spiel. Wien.* 1823.

Die mehrfachen Auflagen dieses Werks sprechen für dessen Nutzen, da inzwischen die letzte Auflage (5te) verschiedene Verbesserungen enthalten soll, mir aber nicht bekannt ist, so kann ich nur aus den frühern sagen, dafs dies Buch nicht unbelehrend ist.

7) *Reinganum, Benoni* oder die Vertheidigungen gegen die *Gambit*-Züge im Schach. *Frankfurt* 1825.

Ein sehr lehrreiches Werk, indem er darin die Muster-Spiele anderer Meister prüft, ihre Fehler rügt, und bessere Spielarten angiebt. — Zum Studium dem Geübtern nur zu empfehlen, denn um es zu verstehen, mufs man die meisten Meisterwerke und ihre Spiele kennen. Er liefert den besten Beweis, dafs im Schach kein festes System aufzustellen ist, — da er viele der bisher als Meister-Spiele geachteten Partien eines *Philidors, Selenus, Calabrois* u. s. w. durch seine veränderte Spielart umwirft.

8) *Preufsler, Auseinandersetzung der Schach-Spiel-Geheimnisse des Arabers Stamma. Berlin* 1817 u. 1823. Enthält die bekannten 100 Spiel-Endungen von *Stamma*, mit Verbesserung der darin gemachten Versehen und Fehler.

9) *Koch, Codex der Schach-Spielkunst. Magdeburg* 1813. Enthält alle von den ersten Meistern gegebenen Spiel-Anfänge und Endungen, nebst ganzen Spielen mit allen ihren Bemerkungen und belehrenden Berichtigungen.

Im Besitz dieses Werks kann man ausser Nro. 6. beinah alle übrigen entbehren.

10) *Wahl* (*Günther*), *der Geist und die Geschichte des Schach-Spiels bei den Indiern, Persern, Arabern, Türken u. s. w. Halle* 1798.

Ueber den Ursprung, Erfindung und Geschichte des Spiels das gründlichste Werk.

Dies sind die vorzüglichsten Werke, welche dem Schach-Lernenden zu empfehlen sind. Eine vollständige Literatur des Schach-Spiels findet man am Schluſs des Werks Nro. 7., worin über 250 Schriften aller Art das Schach betreffend, aufgeführt sind, und zwar nur die im Abendland geschriebenen, keinesweges aber die Morgenländischen, deren es auch viele und sehr alte giebt.

Inhalt.

1) Einleitung . . . . . Seite 1.
2) Erklärung der beim Schachspiel vorkommenden Kunstausdrücke . . . . . — 10.
3) Cap. 1. Aufstellung, Gang, Wirkung der Figuren im Schachspiel und Zweck desselben . . . . . — 20.
4) Cap. 2. Vom Werth der Stücke . . . . . — 30.
5) Cap. 3. Allgemeine Regeln beim Spiel und Bewegen der Figuren zu beobachten . . . . . — 37.
6) Cap. 4. Spiel der *Opposition*, oder des *Königs* und der *Bauern* . . . . . — 47.
7) Cap. 5. Spiel der entschiedenen *Matts* . . . . . — 82.
8) Cap. 6. Von den Spiel-Endungen . . . . . — 120.
9) Cap. 7. Vom Plan des Spiels und der Eröffnung desselben oder die Spiel-Anfänge . . . . . — 241.
10) Cap. 8. Regeln und Vorschriften, welche zu beachten sind, die aber nicht unmittelbar auf das Spiel selbst Bezug haben . . . . . — 345.
11) Cap. 9. Vom Vorgeben u. andern Variationen im Spiel . — 356.
12) Cap. 10. Auf welche Art das Schach zu erlernen ist . . — 359.
13) Cap. 11. Von ganzen Partien . . . . . — 365.
14) Cap. 12. Verzeichniſs einiger über das Schachspiel geschriebener Werke, deren Studium zu empfehlen ist . — 380.

Berichtigungen der Kupfertafeln. *)

Tab. II. Nro. 3. Fig. 4. fehlt auf 54 ein ♘
— III. — 2. — 8. muſs auf 3 ein ♖, und auf 4 ein ♜ stehen
— IV. Fig. 7. muſs auf 26 ein ♕ stehen.
— V. Nro. 1. Fig. 2. muſs auf 32 statt ♗ stehen ♕.
— — — — — 11. muſs auf 18 ein ♙ stehen.
— VI. — 2. — 3. muſs auf 57 ein ♗ stehen.
— VII. — 1. — 5. muſs der ♞ auf 48 schwarz seyn.
— — — 2. — 3. muſs ♘ von 22 auf 6, ♜ von 6 auf 22, und ♛ von 62 auf 61 stehen, auch die Ueberschrift seyn: *matt* in 4 Zügen mit D.
Tab. VIII. Nro. 2. Fig. 4. fehlt auf 35 ein ♕
— — — — — 9. muſs ♔ auf 31 schwarz seyn.
— — — — — 10. muſs auf 61 ein ♔ stehen.
— — — — — 13. muſs auf 13 ein ♔ stehen.
Tab. X. Nro. 1. Fig. 6. muſs auf 1 ein ♕ stehen.
— XV. Fig. 2. muſs ♙ von 15 auf 23 stehen.
— — — 20. muſs auf 23 ein ♜ stehen.
— XVI. Nro. 1. Fig. 3. muſs ♛ von 61 auf 60 stehen.
— — — — — 12. muſs ♕ von 46 auf 45, und ♔ von 6 auf 46 stehen.
— — — — — 24. müssen ♕ v. 43 u. 51 auf 56 u. 43 stehen.
— — — 2. — 2. muſs auf 24 ♕ und auf 32 ♜ stehen.
— — — — — 4. muſs der ♞ auf 24 schwarz seyn.
— XIX. — — — 9. muſs ♙ von 32 auf 48 stehen.

Die geringern Fehler, als z. B. unrichtig schwarz oder weiſs gemachte Felder, nicht deutlich ausgedruckte Figuren oder Zeichen, ausgelassene *Matt*-Zeichen u. dergl. zu berichtigen, würde überflüssig seyn, da sie nicht sinnstörend sind, und vom Leser, so wie er sie beim Durchgehen des Werks bemerkt, leicht selbst verbessert werden können. Auch sind die Ueberschriften der Figuren auf Tab. II., III., IV., V., VI., VII., VIII. hinsichtlich der Zahl der Züge von den Spiel-Endungen nicht durchgängig als unumstöſslich richtig zu betrachten, indem wegen Mangel des Raums bei manchen nicht alle Variationen angegeben werden konnten, so daſs man wohl zuweilen beim Nachspielen die Entscheidung um ein paar Züge früher oder später finden wird, als die Figur angiebt. — Diese an sich unwichtige Bemerkung mache ich für diejenigen, welche bloſs nach der Figur die Spiel-Endung auflösen wollend, etwa nach Findung derselben über die Verschiedenheit der gethanen und der bei der Figur angegebenen Züge unnöthig grübeln möchten. — Vergleichung mit dem Text wird alsdann gleich ausweisen, ob die gefundene Lösung wirklich die kürzeste war.

*) Zu bedauern ist, daſs die Kupfer nicht so gut ausgefallen sind, als ich erwartete, und daſs man von sehr wenigen sagen kann, sie sind schön gezeichnet und nett gedruckt. — Der Lithograph empfiehlt sich dadurch nicht, wenn man seine Arbeit mit denen anderer Steindruckereien vergleicht.

Virkuno d
Fig. 3 Aufst
Fig. 4 Remis d
Fig. 3 Wen
Fig. 4 mask.

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
REFERENCE DEPARTMENT

This book is under no circumstances to be taken from the Building

Form 410